
感谢名单
扫描：睡神 丌dhx
特别鸣谢
敖厂长
佛爷
陆尼卡
刘屿
青蛙河边跳
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
柴可
方形仙人球
于善洋
本·拉风
Katana


Nisekoi
ANIME NEW TYPE


电子游戏软件
GAME SOFTWARE
免费附赠 特典
重返E3
游戏研究所
PS 尤多娜英雄战记
PS 实况足球2000
GBC 马里奥网球
PS 超级机器人大战α外传
GAME速递
NGC VR射手3
PS2 王国之心
PS2 最终幻想X
DC 超级机器人大战α
PS2 魔剑 爻
GBA 龙战士
AC VR战士4
PS2 恐惧
DC 索尼克大冒险2
攻略人行道
PS 尤多娜英雄战记
PS 恐惧反应2
GBC 格兰蒂亚GB
新闻
传说中的对决
业界秘闻录
ENIX的
土星之恋
"代号：维罗尼卡"
之谜
2001
GAME风景线
7



传说中的
扛鼎之作
终于驾临PS2!

最终幻想X

PS2	厂商：SQUARE　类型：冒险幻想RPG
	媒体：DVD-ROM　发售日：2001.7.19

近乎被神话了的『FF』系列第十作"传奇"登场!

超人气RPG作品"最终幻想"(以下简称FF)系列的最新作,也是该系列的第十部作品《FFX》马上就要来到你的面前了,在这炎热的夏季来临之际,它会陪伴你渡过吗?据许多专卖店的老板们说很多消费者均为了此游戏而事先购置了PS2主机,我S·P是否也考虑来一台爽爽呢?谁给我钞票啊……总感觉它的推出势必又一次促进PS2的销售情况，在NGC和XBOX的强大火力攻击下，SONY是否还能捍卫游戏这块被其开发为乐土的地方呢?

2001春季东京游戏展上的盛况

今年3月底的东京游戏展上出现的"FFX"画面令得其众FANS狂热不已，许多忠实的玩家也完全融入试玩机台的游戏世界中。大家在上期杂志已经看到了。"无双图片报道新一代"中的精彩画面了吧,这次再来"加餐"吧!



↑将到场者的目光全部集中于此的"FFX"就是它了。


主人公提达

巴吉寺院篇 除了男主人公提达、女主人公尤娜和兽人奇玛力、红发男子华加外，还有一位身着黑色和服的女性角色仍不明。

毕塞特岛篇 因桥梁崩坏落入湖中的提达在经历无数的灾难后，得到一名操着异国语言的金发女性角色的帮助。

跟随我们的脚步去探索吧!

剧情将以尤娜为中心来发展


2页


4页

有什么是召唤士才可举行的仪式?

第3名角色身份确定


5页


6页

"FFX"的战斗画面二次公开

新召唤兽瓦尔发雷登场


6页


7页

以往的召唤兽的实力也提升了

游戏剧情将以尤娜为中心来



女主角
尤娜

由于『西恩』是对人类进行惩罚，因此在罪孽尚未消除前『西恩』不会消失

虽然《FF X》的主人公为提达，但据目前公开的情报显示，剧情将以作为召唤士的尤娜为中心来发展，所以她也可以说是女主角。

“西恩”是一个无论被打倒多少次都会再度复活（难道又是凤凰一族的?），不断地进行着无秩序的破坏活动的巨大灾难，这世界的所有人都被“西恩”所折磨，而且只有召唤士的法术“究极召唤”才有办法打倒“西恩”，而继承了伟大的召唤士布拉思卡血统的尤娜，为阻止“西恩”继续破坏而展开冒险之旅。



什么是萨纳儿卡恩多?

←尤娜告诉提达的台词“萨纳儿卡恩多”到底是什么意思?是梦幻的城市还是……?









她与身为伟大的召唤士的父亲布拉思卡一样决定为了要打倒“西恩”而开始冒险，表面上从不表现出任何悲壮感与虚幻，拥有只是不断地想要达到自我目标的单纯个性，时时会作出一些开朗举动。

但是能够打倒“西恩”的应该还是只有人类而已

发展

快乐地期待尤娜的纳奇节

提达与尤娜不经意间邂逅对方，为了打倒“西恩”而展开冒险。虽然她平时的举动与一般女子毫无差异，却是一个背负着众人期待，决心为众人解除灾厄的召唤士，正是这点令提达有些无所适从…

什么是纳奇节？



↑尤娜的父亲“布拉思卡”，在过去曾经打倒过“西恩”，然而“西恩”却拥有被打倒之后还会复活的特点，人们称从“西恩”被打倒后到再度复活前的这段期间为“纳奇节”，人们只有这时可以和平安心的睡觉，因此大家对尤娜抱持着很大的期待。

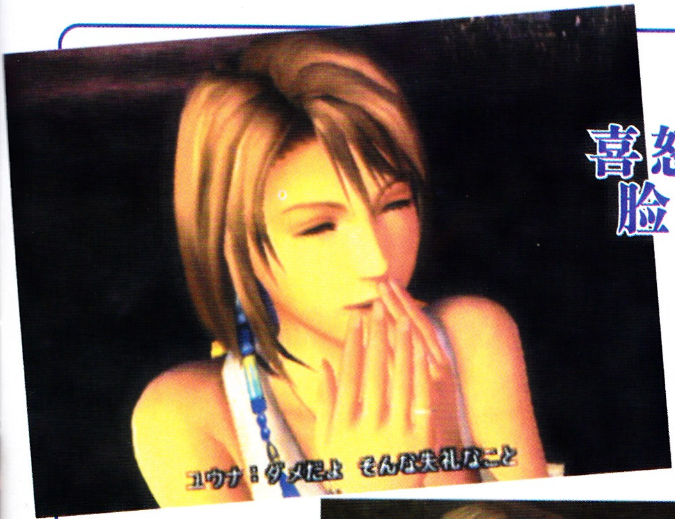
FF最强画手 天野喜孝

尤娜



这里公开的是由巨匠天野喜孝先生亲手绘制的尤娜插画，其有种佛教感觉的效果似乎在这华丽的游戏背景下给人种反朴归真的遐想空间。

表现喜怒哀乐的脸部表情





出生时便背负着沉重的使命，为完成这个使命尤娜不断地努力，游戏中她的“脸部表情”将会随着谈话的内容或状况而改变，由脸上的肌肉来表现出尤娜内心复杂的心境。

逼真的表情

可以好好的看一看她脸部表情的变化，除了在高兴与生气时脸部表情会产生巨大的变化之外，在困惑或寂寞时的表情也会产生细腻的变化，整体的表现相当自然。



可以在17岁少女身上看到的各种表情



什么是只有召唤士才可以进行的仪式"异界遣送"?



进行『异界遣送』的尤娜 被『西恩』所杀害的人们……

召唤士拥有可以打倒"西恩"的能力，因此背负着众人的希望，所以所到之处都会听到众人的期待之声，虽然这世界上拥有许多召唤士，但由于尤娜拥有其父亲的伟大召唤士血统，因此所受到的期待也特别地高。

"异界遣送"是只有召唤士才可进行的仪式，这也是一种用来慰藉死亡后的人类之灵魂的仪式，那些被"西恩"所杀害而没有被送往异界的灵魂在不久之后将会变成魔物，这个仪式便可将这些灵魂送往异界使其安眠。于是尤娜不断前往各地举行此仪式，为了将死者的灵魂遣送到异界，尤娜必须忍着悲伤，不停地舞蹈…



←人们为了突然死亡的家人而哀伤，向尤娜提出进行"异界遣送"的请求。



↑召唤士除了为了拯救世界而存在，他们也是为了治疗人类内心而存在。





每次有人死亡以后 尤娜便会舞蹈

静如止水之后…

尤娜步行于平静的水面，一边进行着眩目的舞蹈一边召魂前往异界的仪式，有如梦幻一般的美丽让人感到莫名的哀伤。究竟这令人震撼而又美丽的舞蹈背后又有什么鲜为人知的东东呢?





只要『西恩』还存在，尤娜便会将这样的舞蹈继续跳下去……

第3位角色的名字就是『奇马力·罗恩索』



由奇马力先行 让奇马力在尤娜的前面守护



接下来我们将继续为大家介绍目前公布的新角色奇马力·罗恩索。他拥有如狮子一般的面庞与蓝色的肌肤，同时巨大的躯体也是这半兽男子的特征。样子是早年的美国电视剧“侠胆雄狮”中的文森特类似，他可是风林小学时的偶像。

每位召唤士都拥有称之为“守护者”的随从，他们随时贴身保护着召唤士，而奇马力便是尤娜的守护者之一，从尤娜小时候起便伴随着她并且保护她。





↑他是尤娜的“守护者”之一，除了奇马力之外尤娜好像还有其他的“守护者”……

KIMAHRI

“隆索族”拥有如狮子一般的外表，是成人后平均身高都超越2米的兽人亚人种。而奇马力便是这隆索族的青年，在布拉思卡死后的这十年来，他守护着变成孤儿的尤娜。他虽然沉默寡言，但是内心却拥有“守护尤娜”的强烈决心。







他是少数了解尤娜内心世界的人



←奇马力是一位兼具温柔、实力强大特质的角色，是一位相当值得信赖的“守护者”。

侠胆雄狮 他会于“巴吉寺院”篇中登场，并突然与提达发生战斗。除了会使用看似长枪一般的武器来攻击之外，这角色也会使用跳跃攻击与青魔法。

再度公开战斗画面

《FF X》的战斗系统是由过去曾经负责制作《前线任务》系列指导的土田俊郎先生所负责，由过去他在日本所接受的专访内容得知，这回他将不会采用《FF》系列过去所惯用的战斗系统“ATB（即时战斗系统）”，然而到底这是不是真的……?

果然，这回《FF X》的战斗系统已经不再采用“ATB”了，因此在新的系统中你可以不必担心时间，仔细地选择想要采用的战斗指令，虽然可以直接加入战斗的角色只有三人，但是却可替换角色让画面外的角色加入战局，由于替换角色时不必等到下一回合，因此可以根据状况的需求来替换成员，这也是此次的战斗重点。

由这些内容看来，这回《FF X》的战斗将会较以往的战斗更重视战略性的存在，同时这新感觉的战斗系统应该也会十分令人期待。



↑这便是《FF X》的战斗画面，画面右边的并不是过去所熟悉的战斗视窗，由上而下分别为尤娜、奇马力、B（敌人）、提达……以此顺序轮流攻击。



瓦尔发雷

“瓦尔发雷”是第一次在“FF”系列中登场的召唤兽，他的外表看起来便如同一只巨大的鸟，擅长超音翼等空中的攻击，由于瓦尔发雷是首次由尤娜召唤的角色，因此也是一只特别值得纪念的召唤兽。

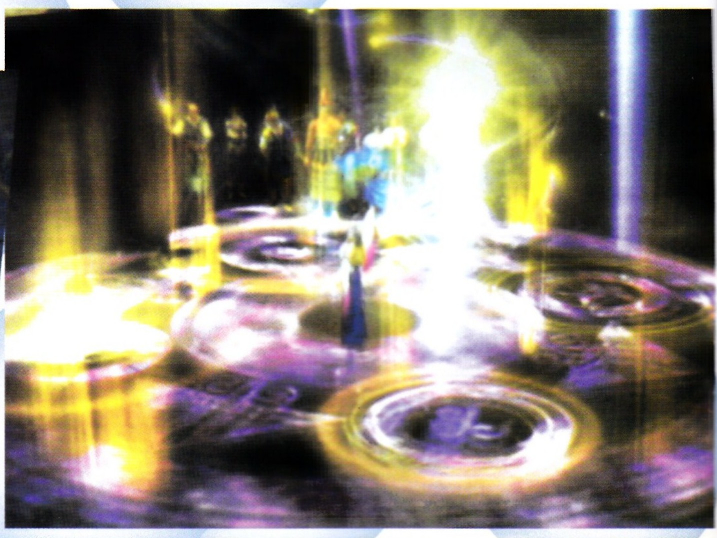
介绍两只召

召唤兽是藉由尤娜的祈祷所召唤出来的圣兽，在《FF X》里面所出现的召唤魔法在概念上与过去的系列作品将有所差异，过去的召唤兽通过吟唱召唤魔法出现，然后攻击敌人，最后消失于战斗场所中，换句话说便有如一种强力的攻击魔法一般。然而在《FF X》里面被召唤出来的召唤兽将会长时间停留在战斗场所中，可以替换其他的成员，加入战斗。



烽火连天

在HP与MP下方黄色数值栏中的数值将会在每回攻击敌人或遭受攻击时增加，而在数值全满时便可用这里的力量来打出可怕的攻击。



↑这回首次登场的瓦尔发雷是由尤娜所第一个召唤的召唤兽。

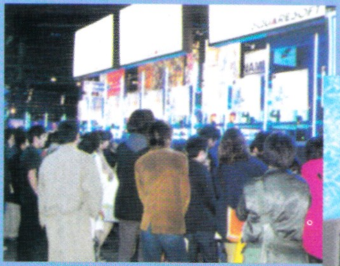
神啊，请赐给我力量吧!

果然已经不是 ATB（即时战斗系统）了！

显示在画面右上方，角色脸部图案旁边的是这回新加入的视窗，它将会以角色（包含敌我双方）行动顺序来排列，你可以根据排列的顺序选择指令，而攻击顺序除了可在最初的回合中看到外，也可以用R2键来卷动，同时，这里的排列顺序也会随着你所选择的行动而产生变化，因此你必须预测未来的发展状况来战斗，这便是《FF X》的战斗系统。

初试身手　还有许多未公开的情报？

在游戏中可以玩到的版本，除了提达、尤娜、奇马力之外还会出现其他的角色，而这些角色也分别利用他们独特的方法进行攻击。在“巴吉寺院”篇中可以看到利用球形武器来攻击的肌肉男与擅长使用黑魔法的女性，在“比塞多岛”篇中还可以看到一位会使用“偷盗”指令的女盗贼，且在战斗中只要给予敌人重大伤害，画面上便会出现“OVERKILL”的文字，关于这些内容的细节，我们将在日后的相关报导中详细地为大家介绍。



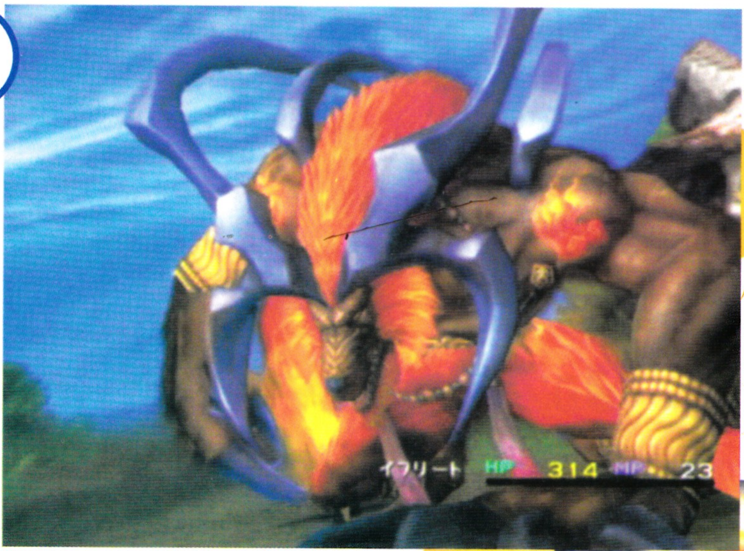


↑→在这里可以在正式发售前实际地体验一下游戏的内容，因此在试玩机台前人潮汹涌，他们可算是幸运儿啊！

期待发售日的到来！？

召唤兽

召唤兽可以运用个别独特的特质展开特殊的攻击方法，其中有许多角色会使用魔法攻击，因此可以表现出各种丰富的攻击技巧。这些可以称之为强力战斗团员的召唤兽们也是守护着尤娜的角色，这回除了首次登场的瓦尔发雷之外，我们还要介绍伊弗利特。



伊弗利特

火炎的魔兽伊弗利特是在《FF》系列中一定会登场的召唤兽角色，因此在《FF X》里面也一定可以看到他的身影。在尤娜的祈祷下让我们看到他的英姿，接着以极度夸张的效果利用火焰将敌人烧得体无完肤。

←召唤伊弗利特的画面，尤娜挥动着锡杖引爆火焰的漩涡，然后伊弗利特便出现了。



藉由信赖关系所结合的尤娜与召唤兽



←尤娜与召唤兽并不是主从的关系，彼此为信赖的关系。

请听听我的心声？

无敌的召唤

伊弗利特为系列作品中经常出现的角色，在游戏中的版本可以召唤出三种召唤兽来参与战斗，至于第三只召唤兽究竟是谁，就留待今后继续报导。

掌握着世界命运的人物是操纵人类大脑的魔剑!!













相模桂

KEI

→魔剑开发者的千金。由于某个意外和魔剑的心象（灵的自我）结合而成为共存关系。

魔剑爻

-MAKEN SHAO-

在DC上博得广大人气的“魔剑X”，在各部分进行大幅改良之后，更名为“爻”而在PS2登场。本作品最独特的要征就是玩家将化身成“魔剑”，并需不断地劫持登场角色的脑（BRAINJACK · BJ）来发展剧情。令我个人欣赏的还有金子一马诡异的人设。

PS2	厂商：ATLUS　类型：ACT+AVG
	媒体：DVD-ROM　发售日：2001.6.7

介绍由『X』变成『爻』的进化要素

◆ 改良为第三人视角！

DC版“X”的镜头位置，是以大脑劫持（BJ）后的角色其主观视角为主，玩家角色的外形模样只能够稍微看到手腕和武器而已。但是在“爻”里则变成从玩家角色背后来看的第三人视角。过去在进行游戏的时候，常常会因为视点移动较激烈，使得玩家弄不清楚状况。但是借由这样的改变，将会比以前更容易把握住周围的状况，并更能体验动作性更高的战斗。同时本作在图像方面也变得更为精致，这也让游戏中，各个剑士们所挥舞出的多彩华丽之攻击动作更加的进化。每个角色所表现出来的精彩动作，以及刻划真实的故事，必能让玩家深入体会游戏的精华。



↓变成第三人视角后画面变化。状况的掌握变得容易许多。



↑随BJ角色的不同攻击方法也是各式各样。绚丽的攻击动作让你看呆了吧?

◆ 让支配的角色成长的「心象融合系统」

打倒敌人时可以得到一种称之为“心象”的点数。在前作“X”里，心象仅限于随着量的不同而改变可以BJ的角色，不过在“爻”里借着累积心象，自己和支配角色的同步率（支配率）将会上升，而且可以借此学会新的技能。这让游戏在动作以外还加入了让角色成长的乐趣。每个角色的特殊技能都不太一样，各具特色，只要能够不断的累积心象点数，所学会的技能也就会越来越强。





←BJ的瞬间。“魔剑”将对方的脑给支配。



←BJ的选择画面。随角色不同似乎会有早熟型、晚成型等等不同的成长过程。

←在画面左上会显示支配率。打倒敌人就会慢慢地增加。



↑支配率一上升，就会学会新技能。角色的能力也会有变化吗?

2001·7期(总第84期)

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

2001年7月

目 录



2001年7月"电子游戏软件"杂志封面

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长、主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
执行主编:杨柯来
地址:北京6129信箱
邮编:100061
电话:(010)67152757
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址,以便联系。)
彩页美编:SHADOW PHOENIX
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版:北京中博设计制版有限公司
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

论尽江湖

每夜一游

游戏研究所

攻略人行道

科普园地

格斗天书

秘技天地

游戏点评

闯关族的家

彩版目录

备忘录

●八八丛书第二辑怒涛的四册将于7月中旬发售。

●『攻略人行道』收录了『尤多娜英雄战记』、『恐惧反应2』、『格兰蒂亚GB』三部热作的攻略，内容详实可靠。

●本期随刊赠送别册『重返E3』，文章由本刊驻美特约记者叶展撰写，内容丰富，见解独到，不可不读。

●下期电软还将随刊附送别册，其中收录PS最后大作『尤多娜英雄战记』完全攻略的后半部分及彻底研究，涵括攻关要点，全部角色、道具的收录方法，闯关族必备！

●本期『闯关族的家』展开了新一轮的征稿，欢迎热心读者参加。



任天堂宣布下调 GC 硬件规格

本刊讯 凭借令人叹为观止的演示画面，任天堂的 GAMECUBE 成为了本届 E3 展上最为耀眼的一颗明星。正当玩家满怀期望的等待 GAMECUBE 面世之时，任天堂却于日前宣布对 GAMECUBE 主机规格作出调整，其中除 CPU“月光”外，大部分组件规格都有所下降。

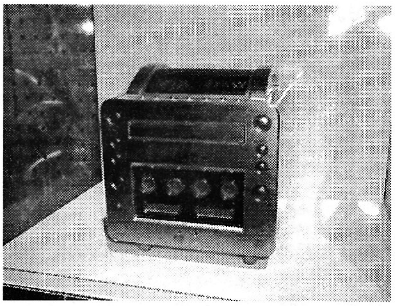
调整后硬件具体性能指标如下：

CPU 月光：405Mhz→485Mhz
图形处理器 flipper：202Mhz→162Mhz
音效处理器：100Mhz→81Mhz
主存储器频宽：3.2GB/秒→2.6GB/秒
绘图内存频宽：12.8GB/秒→10.4GB/秒
浮点运算：13.0GFLOPS→10.4GFLOPS

ATI 工程部副总裁 Greg Buchner 就 GC 规格下调发表了自己的意见，他表示：这次主机规格调整将令 GAMECUBE 的整体性能更为“均衡”，并且更便于游戏开发。现在的规格使“flipper”与提升主频后的 CPU“月光”更为匹配。原本 GAMECUBE 的 CPU 与图形处理器主频比率为 2/1，调整后为 3/1，这样能令游戏的实际效果更为理想。

不过此次图形处理器中并没有使用 ATI 开发的次世代主机专用技术“Truform”，这是因为 ATI 接手 GAMECUBE 研发工作时，主机规格已大体确定，任天堂已将第一阶段的开发工具发放给软件商，ATI 无法再对设计工作进行重大变更。对此任天堂表示：ArtX 与 ATI 合作已久，“flipper”中也包含大量 ATI 研发的新技术，“flipper”的性能足以与 XBOX 的图形处理器 NV2A 相匹敌。

尽管任天堂一再承诺主机规格下调不会影响今后的游戏品质，但是业内人士对此仍持怀疑态度。舆论认为，ATI 虽然宣称调整后的主机性能更优，但其真正目的仍然是压低成本，让 GAMECUBE 的价格更具潜力。



↑这是松下推出的 GC DVD 兼容机，详情请见本期“科普园地”。

世嘉汉化 PC 游戏抢滩登陆 天人互动公司得到国内代理

本刊讯 6月6日，世嘉公司与天人互动软件有限公司在北京嘉里中心举行联合新闻发布会，宣布共拓中国电脑游戏市场。

发布会上，世嘉宣布将由天人互动代理发行多款汉化世嘉游戏，计划于今年 6 月至 10 月总计推出 13 款作品，其中包括“樱大战 2”、“索尼克”、“VR 战士 2”和“死亡之屋 2”等世嘉的招牌作。这也是继前导公司之后，第二次由国内公司代理世嘉游戏。

世嘉公司 PC 事业部部长石原伸彦和子公司 WOW 娱乐的社长中川力也参加了此次发布会，并就合作前景进行了发言：“中国是一个可开拓的空间广阔的巨大市场，世嘉公司始终关注中国游戏市场的成长和发展。这次我们选择天人互动作为我们的电脑游戏软件在中国市场代理、汉化和销售的合作伙伴，是经过慎重考虑的。我们深信这次的合作将成为双方今后更多合作的良好开端。”

对于举步维艰的国内游戏产业，世嘉对于游戏产业的成功经验及管理模式，无疑会或多或少的渗入尚处萌芽阶段的中国游戏厂商，对于推动游戏在中国向产业化发展，此次合作也具有积极意义。

众人拾柴火焰高 三巨头公布合作事项

本刊日本专讯 本刊上期曾报道，日本三大软件巨头 NAMCO、ENIX、SQUARE 宣布结成史上最强的软件联盟，共同发展数码娱乐市场。日前，三方就合作形式及发展方向作出了说明。

根据日本经济新闻报道，此次合作大致分为资金、经营、研发三个领域。在资金方面，三家公司交叉持股，以确保在瞬息万变的市场中能够更为灵活的调整策略。其次，三家在开发、流通领域彼此合作，携手开发全新类型的游戏，以求创造出集各家大作之精华的软件，为目前缺乏创新的软件市场注入新鲜血液。

三家公司亦表示，欢迎更多厂商加入他们的联盟，以增强各自在游戏市场中的竞争力。

杂谈 TALKING DOA之父板垣伴信访谈摘要

本刊日本专讯 最近，TECMO副社长中村纯司与DOA系列总监制板垣伴信接受了日本媒体的采访，澄清了"DOA3"移植PS2的谣言，并对"忍者龙剑传"最新作的开发状况与公司今后的经营战略作出了说明。TECMO方面的发言要点如下：

1. 目前DOA系列已经推出了两代，共7个版本，总销量达200万份，是TECMO最畅销的游戏系列，因此他们对即将发售的3代寄予厚望，不仅期盼"DOA3"能为公司赚来大把钞票，也希望借助"DOA3"的出色表现，将TECMO打造为3D格斗游戏的顶级厂商；

2. 从技术角度讲，XBOX的"DOA3"不可能移植给其它主机，除非降低游戏的画面质量，所以"死或生3"绝对不会在PS2上出现，不过并不排除会在其它主机上开发外传作品的可能性；

3. "忍者龙剑传"的最新作正在锐意开发中，开发小组力求将其打造为"单人动作游戏的NO.1"，对应主机尚未确定；

4. GAMECUBE是一台令开发商心悦诚服的主机，其手柄的按键配置相当合理，而特制的DVD光盘也有效的解决了容量不足及盗版问题，开发小组已经在研究GC的硬件并准备着手开发游戏；

5. 有了先前音乐游戏"UNiSON"的失败教训，TECMO在创新方面会格外谨慎；

6. 感觉XBOX会在日本市场受阻，不过TECMO的"DOA3"会帮助XBOX顺利打入日本市场，并站稳脚跟；

7. TECMO将积极的开发网络游戏，预计明年会有两款新作在PC及PS2上推出。

今年将是TECMO大展鸿图的一年，不仅为XBOX开发高质量的软件，还将涉足网络游戏。TECMO期望"DOA3"的推出能够为公司带来好运。

特报 SCOOP GBA狂扫彩色WS市场 掌机新贵展露王者之相

本刊综合消息 尽管彩色WS在日本获得了意想不到的好成绩，但是任天堂的GBA仍旧显露出了更大的魅力和更多的潜质。

到今年3月，彩色WS的销量已经突破百万(WSC在去年12月9日发售)，对应软件"最终幻想"的销量也接近40万份，这对于现状不景气的日本游戏业来说无疑是一针强心剂。不过GBA的表现显然更具实力，截止5月GBA主机已经售出160万台，首发软件"超级马里奥ADVANCE"的销量也突破了50万份，说明GBA正以无法阻挡的魅力和速度迅速普及着。

目前GBA在日本每周的销量大约为10万台，而WSC的每周销量还不足1万台，BANDAI只有寄希望于史氏的大作软件能够带动主机的销量。不过史克威尔早就对GB家族的巨大市场垂涎已久，若不是山内的保守思想，恐怕GBA版FF4、5、6的发售期已经公布于众了。

虽然WSC的前景也曾被看好，但是面对GBA，无论硬件、软件、名气、资历，WSC都无法与之匹敌。良禽择木而栖，史克威尔一旦与任天堂达成合作，留给WSC的就只有一条不归路了。与GBA的一飞冲天相比，WSC的前景已荆棘满布。

杂谈 TALKING 山内溥再作惊人之语 魔盒根本不是竞争对手

本刊讯 尽管山内溥已年过七旬，但依旧不改傲慢作风。这次他又对微软的XBOX冷嘲热讽，声称魔盒根本不是GAMECUBE的竞争对手！在他眼中，恐怕只有任天堂的主机才能称得上是真正的游戏机。

老山内在接受"日经产业新闻"采访时表示：GAMECUBE是本次E3展中无可争议的佼佼者。虽然XBOX与GAMECUBE的参观人数旗鼓相当，但微软展台前的观众只是走马观花，边走边看而已，反观任天堂的展台，参观者无不驻足观赏，流连忘返。

当记者提及GC与XBOX发售日期接近，均会对双方造成影响时，山内却不以为然。他认为XBOX的设计思路完全是PC的拓展与延续，微软在疯狂追求主机高性能的同时也忽视了游戏机的娱乐本质。但是GAMECUBE则截然不同，它是一部真正的游戏机，完全区别于微软的那种高科技产品，因此双方根本不是同一档次的竞争对手。

山内溥对于竞争对手评头论足的做法由来已久，早在98年他就曾放言绝大多数游戏都是垃圾，惹得不少厂商对任天堂颇为反感。山内的铁腕领导带给任天堂的不仅是丰厚利润，还有陈腐和封闭的企业形象。对于任天堂帝国，他无疑是打造江山的始皇帝，但对于一家游戏公司的未来，山内究竟是发展道路上的桎梏，还是江山永固的基石呢？

特报 SCOOP 意料之中热卖 GBA北美告捷

本刊美国专讯 在日本势如破竹的新型手掌机GBA在北美同样获得了成功，首批出货的50万台主机全部销售一空，对应软件的销量也突破了100万份。

6月11日开始发售GBA时，北美电玩专卖店门口就排起了长队。几乎是在半天之内，所有销售GBA的专卖店都告罄，下午到店的玩家只得失望而归。对于GBA在北美的热销现象，该公司发言人不无得意的宣布这是他们长期注重游戏质量的结果。

目前任天堂正在督促工厂连夜赶制主机，争取在一周内完成第二次出货，以尽快满足广大玩家的需求。

事件 EVENT XBOX欧洲发售日曝光

本刊欧洲专讯 随着XBOX在北美的首发日期于E3展上公布于众，魔盒登陆欧洲市场的时间现在也有了大致答案。

根据欧洲商务杂志MCV披露，XBOX计划在明年3月15日(周五)于欧洲发售，而主机的预约工作在今年圣诞期间就将展开。由于这则消息来自微软传给欧洲游戏经销商的订货通知单，因此可信度很高。

至于XBOX在澳洲、东南亚等地区的发售时间，微软表示，欧洲XBOX发售后才会在这些地区逐步推广。

软件 SOFTWARE "格兰蒂亚X"明春登场PS2

本刊日本专讯 GAMEARTS和ENIX日前发表联合声明，宣布在PS2上开发"格兰蒂亚"系列的最新作"格兰蒂亚X"。这是GAMEARTS首次为索尼主机制作该系列的最新作。

"格兰蒂亚"是GAMEARTS销售情况最好的系列游戏，目前已经推出了4个版本，总销量高达130万份。据悉，这次在PS2上开发最新作，ENIX将负责投资和发行工作，GAMEARTS则负责具体的游戏开发。游戏预计在明年春天发售。

凭借ENIX与GAMEARTS的实力，游戏的出色不容置疑。

事件 EVENT

模拟器开发商转守为攻 BLEEM 将索尼告上法庭

本刊美国专讯 索尼与模拟器开发商 Bleem 日前再次对簿公堂。不过这回击鼓鸣冤的变成了 Bleem，以往咄咄逼人的索尼却被反咬一口，破天荒的站在了被告席上。

5 月底，模拟器开发商 Bleem 对索尼公司提出了法律诉讼，理由是索尼以不正当方式阻止"BleemCast"发售。公司发言人称，"BleemCast"能够让 DC 主机顺畅的运行 PS 游戏，而且效果比在 PS 和 PC 上运行要好。尽管如此，索尼仍不断向北美各大销售商施压，告诫他们不要销售"BleemCast"，使得软件出货严重受阻，令公司蒙受了巨大损失。在忍无可忍的情况下，Bleem 决定与索尼对簿公堂。

这次诉讼使索尼首次尴尬的扮演了被告角色，同时对于模拟器这一另类游戏产品，也微妙的牵系着其发展前景。有关事态发展状况，请留意本刊后续报道。

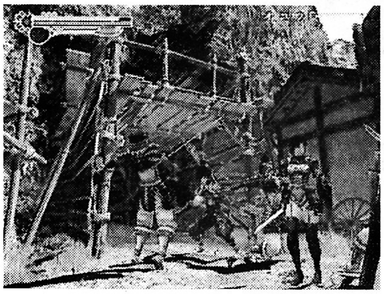
事件 EVENT

『鬼武者 2』发售日确定 PS2 玩家迎来意外大礼

本刊日本专讯 PS2 上第一款销量突破百万的游戏"鬼武者"终于宣布了续作的发售日期，"鬼武者 2"将在明年 3 月 7 日推出，使用 DVD 媒体，售价不明。

据开发商 CAPCOM 透露，"鬼武者 2"的主角不再是以金城武为原型设计的明智左马介，而是由相貌酷似松田优作的柳生十兵卫担当。游戏中的角色设定与音乐谱曲由雨宫庆太及岩代太郎担任。

目前，"鬼武者 2"的官方网站（http://www.oni-musha.com/index2.html）已经开通，有兴趣的玩家不妨上网查看。





迟到的采访——微软对 XBOX 诸多问题的解释

文/本刊驻美特约记者 叶展

由于阴差阳错，笔者在 E3 展上错过了对微软的采访。事后同 James Bernard 联系，改成 Email 采访。因此下面的问答是通过 Email 采访 XBOX 市场推广部的结果。有些是 James 自己回答的，有些是真正问了负责 XBOX 的总头，如 Seamus 等人后回答的，算是微软的权威回答！但我们可以看出，尽管问题提得很刁钻，但微软有些问题回避了，有些问题则回答得比较圆滑。面对面采访容易套东西，书面采访对方的框框就多了。

问：主机的三大市场，依次为日美欧。一般来说，人们认为一部主机只有在美日同时胜出，才能取得主机大战的胜利。但 XBOX 这次比较特殊，是否能够只凭在美欧的优势，无需日本市场，也能取得胜利呢？

答：微软对三个市场一视同仁，而且我们坚信 XBOX 会在三个市场都取得胜利！但是我们对日本市场有所侧重，我们明白日本游戏对 XBOX 的成功，特别是在日本的成功，起决定性作用。我们在日本的分公司是 XBOX 在海外最大的分支机构。这给我们带来三点优势：第一，日本分公司和当地的第三方软件开发商打成一片，成功地说服了 SEGA，CAPCOM，KONAMI，和 TECMO 等公司为 XBOX 开发。第二，微软在东京建立的 XBOX 软件开发部，是 XBOX 唯一的海外第一方软件开发部（所谓第一方就是微软自己开发的 XBOX 游戏）。这个开发部的头头，是微软用重金挖来的 Toshiyuki Miyata。他原来是 SONY 第一方开发部负责人，经验丰富。第三，XBOX 的宽带能力和硬盘，吸引了日本通讯厂商。NTT 和我们计划于 2002 年上半年推出 XBOX 宽带服务。

问：大家经常提到 PC 和游戏机之间的纷争。XBOX 处于某种微妙的地位，它是基于 PC 技术的，但它采用的是游戏机的商业模式。我想知道 XBOX 将在 PC 和游戏机的冲突融合中起什么作用？我们同时看到，以前只做 PC 游戏的一些著名游戏设计师现在开始做 XBOX 游戏了，比如说 Peter Molyneux。这对 PC 游戏界意味着什么？

答：请你们务必相信：XBOX 是一台纯粹的游戏机！XBOX 绝对不会在 PC 游戏方面起任何作用。我们认为 PC 玩家和游戏机玩家完全不同。PC 擅长模拟类型、RPG、和实时策略游戏。而游戏机擅长动作、体育、打斗和赛车游戏。PC 游戏一般是玩家自己在计算机桌前面玩。而游戏机游戏更注重人和人（家人或者朋友）之间的交流，比如说几个好朋友在卧室里共同玩一个游戏。基于这一点我们认为游戏机的网络前景很好，因为网络是使玩家的卧室扩大到巨大的虚拟的空间。（评：似乎没有意识到 RPG 游戏对游戏机的重要性！）至于 Peter Molyneux 这样的 PC 游戏大师为 XBOX 开发，他正在开发的游戏是专门为 XBOX 推出的，不会出现在其它游戏机和平台上。而且，这个游戏和他以前设计的游戏毫无关系！（评：意思是不会搞 PC 游戏移植）我们同时认为，PC 游戏不会消亡！

问：RPG 游戏对一部主机在日本的成功至关重要！是否说动了 SQUARE 或者 ENIX？

答：我们一直在谈，目前无可奉告！

问：中国游戏市场因为盗版问题而困难重重。你们能很容易地在中国卖几十万主机，但不可能卖出软件。由于游戏机现在都是硬件赔本软件补，这种商业模式决定了游戏机厂商根本无法进入中国市场。但目前看来网络可能改变这点，因为网络游戏的商业模式不同。它是卖服务，卖月费。XBOX 的宽带能力这么强，是否考虑到以此打开大陆市场？

答：我们对 XBOX 的宽带能力寄予厚望。但目前还没有针对中国大陆市场的策略或者新闻！（评：意料之中！）

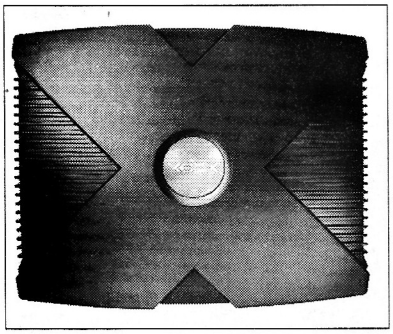
笔者还问了其它一些问题，但微软都回避了。比如说笔者问：XBOX 的专门针对亚洲市场的小手柄是怎么回事？是一开始就决定搞两套手柄吗？还是由于大手柄出来后遭到亚洲市场的批评和抱怨后，只好赶工搞出个小的来应付？微软的回答有点所答非所问，没有给笔者一个说法。

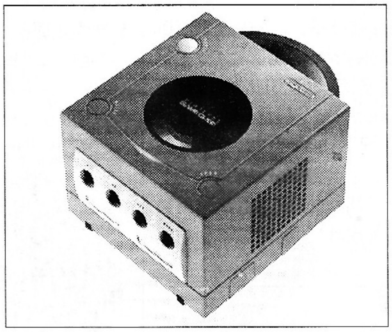
另外笔者在本届 E3 上还注意到了一个有趣的现象：凡美国人里面的亚洲通日本通，都对 XBOX 在日本的前景不看好。当然，笔者认为，专家的意见姑且听之，也不可迷信。

新闻分析

传说中的对决

文/特约撰稿人 王骏生





传说中的对决，将在11月寒冬初临的时候展开。

新世代最后两个神秘的主角：GC和XBOX终于准备粉墨登场。

在此之前的9月14日可以被看作是这场战役的预演，任天堂与新贵索尼的直接对话将决定谁能取得先机。

预测、调查、访问，在对决上演之前我们已经历太多，整个舆论导向显然看好任天堂这个游戏业的旧主，业界也期盼任氏能把游戏导入回归之路。

问题是，主机的胜利并非由舆论或者业界主导的，消费者是唯一的决定因素。

虽然，消费者也经受着舆论和业界的导向，但毕竟，钱从自己口袋里掏出，他们总是要用大脑去思考一下的。

把自己放在一个普通消费者的角度，看看在有限的资金预算下究竟会选择那个主机，也是一件颇为有趣的事。

价格永远是要考虑的第一因素，199美元的单价立刻使游戏方糖披上了一件美丽的外衣。当然从消费者的心理因素来看，NGC的造型比起PS2或者XBOX定位更为明确，那种"可爱"的设计很容易使人一见倾心——尤其是已经被任天堂锁定的哪批消费群，而从这里也可以看出任氏一直坚持的"玩具"理念。

但是，"玩具"的对象总是明确而又有着其局限性的。无论任天堂是否愿意承认，YOUNGER USER仍然将毫无疑问地成为其主力买家，从任天堂的战略角度来讲，山内并不一定想和索尼在一开始就直接交锋，毕竟那样对自己的锐气多少会有些影响。

与NGC同时发售的将有8个软件，如果仔细想一想任氏把预定发售日从7月14日调后2个月的真正用意，显然是不想与"FF10"和"DEVIL MAY CRY"这两个PS2的强作直接对话。避其锋芒，然后取其最薄弱的环节出招（到发稿时PS2没有任何9月份的软件发售计划），抢夺对手不甚注意的市场，任天堂才能真正站稳脚跟，才能获得进一步进攻的机会。

无论如何，任天堂必须首先完成本土作战，他们面对的情况比起微软来至少要迫切些。

从XBOX的角度来看，微软对自己的产品似乎还是蛮有信心的。但玩家显然不如比尔盖茨那么具有心理承受力，他们甚至有理由怀疑这位微软的领导者是否真的下决心准备在电玩市场里赌上一把。

玩家的怀疑并非完全没有道理。XBOX给人的感觉就是雷声大、雨点小，宣传做的不错，盖茨也亲自到处游说，希望大家支持魔盒计划，但到现在为止，大家能看到的东西也还是有限，就连预想中的广告也还只是窝着不动。指望那些个纯粹PC的移植品来打开市场简直就是痴心妄想，而光有一个"DOA3"也根本没法引起消费者的注意——更何况那个游戏是著名的墙头草TECMO开发的。这种种行为不得不使人想起当初闹腾一时但又无疾而终的"维纳斯"计划，那计划其实完全只是微软花钱打的一个幌子，其结果是让所有有兴趣倒腾机顶盒的公司都知难而退。那这个魔盒会不会又是比尔盖茨有意趟的混水呢？

从微软目前铺开的摊子来看，出现"维纳斯"第二的可能性是微乎其微。毕竟已经有太多的公司牵涉其中，就算微软当初只想浅尝辄止，现在也根本收不了手了。更何况电动娱乐这块大肥肉，比尔盖茨一定还是想啃的。

不过，故意把矛头对准索尼的微软，可能真的是醉翁之意不在酒。从目前的形势来看，XBOX似乎并不在乎能从索尼的嘴里抢多少饭食，相反的，他把注意力集中到了更广泛的PC游戏开发商身上。可以看出，PC游戏开发商依旧唯微软马头是瞻，XBOX宣布之后，愈来愈多的原PC厂商投入到这个更廉价和简单的平台怀抱中。显然，微软真正目的是想依靠魔盒把所有PC游戏商和玩家都吸引到自己的身边来，比尔盖茨极为清楚的是，如果继续与索尼在LIGHT USER方面缠斗，自己未必不能讨得多少好处，相反的，占领了PC USER这个更加广阔的市场，就拥有了傲视对手的绝对资本。不在目标对象定位上发生激烈的冲突，就不会陷入世嘉那种屡战屡败的悲惨境地。

微软并不是傻瓜，当金钱收买日本主力软件商的计划失败之后，比尔盖茨已经非常清楚XBOX在家用游戏市场和日本市场中将难以占得多少好处（世嘉这种在日本已经陷入绝境的公司，最大的作用也就是帮助XBOX稳固住在美国的江山而已），在这种情况下，微软唯一的胜算就是重新寻找XBOX的新目标群。

XBOX的那些同时推出的游戏，对现在的VIDEO GAME USER来看或许不值一提，但对于PC玩家来说却都是致宝。299美元的单价和NGC比竞争力不够，但比较于同级别的PC来说，还是具有很大吸引力的。

这样看来，传说中的年底决斗可能并不象人们想象中的那样惨烈，也许三大主机真的由于各自锁定了不同的消费层，产生了互补而并非预想中的互斥效应，所谓的激战或许根本就打不起来。XBOX抓住PC USER，PS2盯死LIGHT USER，NGC咬定YOUNGER USER，大家各自赚钱、各自开心。对应的软件商也能够自得其乐，找到自己适合的硬件平台从一而终，业界可能便也因此就红红火火起来。

真是这样的话，唯一痛苦的就只剩玩家。如果玩家不幸兴趣过于广泛，那么不花巨资搞一个全机种制霸，恐怕是很难舒坦地活着了。当然，让玩家痛并快乐着，是所有JS的最终心愿，从这一点上来说，这三大巨头，倒是很有理由导演出这样一场戏。



精巧别致的GC手柄

新 闻 短 波

★ 最新型街机基板“NAOMI3”的开发计划于近日公开，世嘉最高执行官香山哲透露：由于街机显示器性能的大幅提高，NAOMI 3将创造出家用游戏机永远无法逾越的画面效果。另有消息说，这块即将震惊业界的超级基板将由世嘉、NAMCO和SCE三大巨头合作开发。

★ 虽然松下推出的3DO主机早已在激烈的竞争中落败，但是他们想在电玩市场上分一杯羹的念头却从未改变。松下发言人在E3展上证实：该公司将和任天堂合作，推出带有DVD影片播放功能的GAMECUBE主机。这种DVD播放机的外型与GAMECUBE相同，颜色以银色为主，可以完全对应GAMECUBE游戏。预定今年9月发售，售价35000日元。

★ SCE掌门久多良木健在“PlayStation Awards”中宣布，目前PS的全球出货量为8500万台，PS2的全球出货量为1300万台，在今年夏天PS家族的总出货量就可突破1亿台大关，成为家用游戏机史上的又一座里程碑！

★ 备受玩家和媒体关注的XBOX价格等问题终于在本届E3展上浮出水面。微软的魔盒将于今年11月8日率先在美国上市，预定首批主机的出货量会控制在60至80万部之间，而与主机同时面市的游戏有15至20款之多，其中不乏在欧美极具影响力的大作。魔盒售价299美元，不论从机能还是硬件配置上看，这一价格都极具诱惑力。

★ 面对气势汹汹的XBOX，任天堂也不甘示弱，不仅公开了GAMECUBE的发售日和价格，在E3展上露面的9款NGC游戏也得到了与会人事的一致赞同。任天堂宣布，NGC在日本的发售日是9月14日，售价25000日元（与当初N64的首发价格相同，比PS2便宜了近15000日元），软件价格为6800日元；美国方面，NGC的发售日则出乎所有人的意料，竟然与XBOX只差三天，即11月5日，价格为199.95美元，软件售价统一为49.95美元。

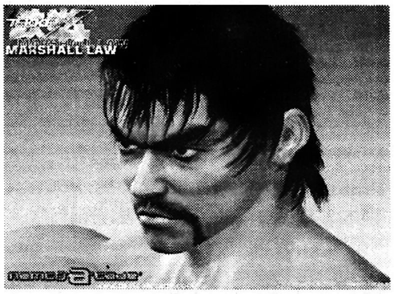
★ 面对GC和XBOX的低廉售价，SCE再不能稳坐钓鱼台了，终于宣布下调PS2主机的售价。在日本30000型主机的售价由原先的39800日元下降到37800日元，在欧洲的售价由原先的299.99英镑下降到269.99英镑。

★ 一直被SCE标榜为“家用娱乐终端”的PS2在E3展上又有多款周边发布，分别是液晶显示器（LCD）、键盘、鼠标、宽带网卡（broadband adapter）及外接硬盘。这些PS2专用周边将于今年11月发售。

★ 曾在本届奥斯卡囊括四项大奖的影片“卧虎藏龙”的游戏版权已被法国软件商UBI取得。据悉，UBI将为游戏版“卧虎藏龙”聘请一批优秀的游戏设计师，运用最新的图形处理技术，力求制作出与同名点影一样的震撼效果。该作计划在PS2、PC、GC、GBA和XBOX上推出，发售日期暂定为2002年春季。

★ Xgaming公司日前公布了一种名为“X-Arcade”的多功能手柄，这种新型手柄能够对应PS、PS2、DC、N64、PC、GC、XBOX等所有游戏主机，并且可以带电插拔，连接PC时也不需要安装驱动程序，相当方便。该手柄预定在7月1日发售。

★ NAMCO于近日证实：目前尚处开发阶段的“铁拳4”将登场PS2，具体发售日期及游戏详细资料将逐步公开。



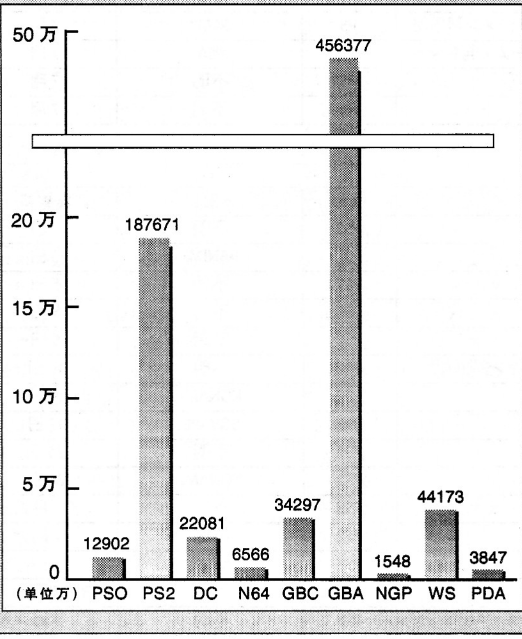
★ 继“狂野历险3”发布后，又一款PS时代的人气RPG“雷盖亚传说”的续作即将登陆PS2。“雷盖亚传说2”计划在年内推出，将沿袭前作中备受好评的“动态指令”战斗系统，力求表现出更为紧张刺激的战斗场面。目前游戏的完成度已达到70%。

★ 一度杳无音讯的DC版“机战α”终于有了眉目，开发商Banpsresto日前透露，该作将在

日本游戏市场软硬件销售情况

日本市场游戏主机月间销量表

（统计时间4月9日～5月13日）



日本市场各机种软件周间发卖比例

（统计时间4月9日～5月13日）

2001.4.9～4.15	2001.4.23～5.6
1.GB软件：占市场份额36.7%	1.PS2软件：占市场份额43.7%
2.PS2软件：占市场份额25.6%	2.GB软件：占市场份额21.2%
3.GBA软件：占市场份额18.2%	3.GBA软件：占市场份额12.3%
4.PS软件：占市场份额11.1%	4.PS软件：占市场份额10.5%
5.N64软件：占市场份额7.2%	5.WS软件：占市场份额8.9%
6.DC软件：占市场份额1.2%	6.N64软件：占市场份额2.6%
2001.4.16～4.22	**2001.5.7～5.13**
1.GB软件：占市场份额41.8%	1.PS2软件：占市场份额29.6%
2.GBA软件：占市场份额21.5%	2.GB软件：占市场份额24.5%
3.PS2软件：占市场份额14.4%	3.PS软件：占市场份额21.6%
4.PS软件：占市场份额12.5%	4.GBA软件：占市场份额15.1%
5.N64软件：占市场份额6.7%	5.WS软件：占市场份额6.8%
6.DC软件：占市场份额3.1%	6.N64软件：占市场份额2.8%

- PSO：PS ONE，PS的便携式主机；
- PS2：PLAY STATION 2，SONY推出的128位电视游戏机；
- DC：DREAMCAST，SEGA推出的32位电视游戏机；
- N64：NINTENDO 64，任天堂推出的64位电视游戏机；
- GBC：GAMEBOY COLOR，任天堂推出的8位彩色手掌机；
- NGP：NEOGEO POCKET COLOR，SNK推出的16位彩色手掌机；
- WS：WONDER SWAN，BANDAI推出的16位手掌机，包换WSC；
- PS PDA：POCKET STATION，SONY为PS推出的PDA。

注：以上月间销量统计参考自日本“周刊ファミ通”5月25号、6月1号、6月8日号三期杂志。

今年7月26日发售，售价7800日元。DC版"机战α"不仅是该系列第一部完全由3D多边形描绘的游戏，而且追加了合体攻击、多重结局和大量经过重新绘制的CG动画。

★ 史克威尔证实："FF11"将是一部完全的网络RPG游戏，玩家只有登录到playonline的网络系统才能进入游戏。本作将以DVD为媒体发售，售价会控制在6000~7000日元之间，而玩家最为关注的网络收费情况暂定为每月1200日元。同时，史克威尔还表示playonline除了提供服务器服务外，还会为"FF11"的玩家提供网络漫画欣赏和音乐下载等内容，但详情要待稍后一段时间才会公布于众。"FF11"预计在明年3月推出PS2和PC两种版本。

★ 日前，世嘉的招牌制作人铃木裕在一次媒体的访谈中明确表示：世嘉仍会继续开发"莎木"系列续作，直至整个故事完全结束，不过续集的对应机种目前尚未确定。另外DC大作"莎木2"将在今年9月6日发售，并附赠"VF4"的资料碟。

★ 外形酷似"FF10"男主角的日本偶像明星泷泽秀明将出任"FF10"的电视广告代言人，这则广告将于近日在日本播出。

★ 继原SCEI常务董事宫田敏幸被微软挖走担任XBOX软件部门统括总监后，任天堂的高层主管本乡好尾也于近日加盟微软游戏部，XBOX的力量又得到了加强。本乡好尾在任天堂工作已经十余年，担任市场调研及开拓总监，并且是任天堂专刊"The 64 Dream"的特约栏目主持人。而宫田敏幸在跳槽前曾是SCE制作部部长，后升职为常务董事，为PS的普及力下了汗马功劳。

★ 史克威尔日前表示，"FF10"将取消"高画质版本"的发售计划，不过普通版会附送包含FF电影介绍、"FF10"制作访谈等珍贵内容的资料碟，对于FF迷的诱惑不言而喻。

★ 由于开发成本得到了有效控制，日前史克威尔向上修正了公司2001年3月期的财务预算，原本预计的46亿日元的赤字缩减为31亿日元，财政状况正在逐步扭转。

★ 据美国世嘉高层透漏，如果开发工作能够按计划顺利进行的话，PS2版"VF4"将于明年2月16日在北美发售。不过"VF4"在日本的发售日仍不得而知。

★ 近日，世嘉招牌制作人名越稔洋就NGC版"VR射手3"的移植工作接受了日本媒体的采访，名越表示，NGC版"VR射手3"的开发工作仅用了一个月时间就已经接近完成。无论是软件开发工具还是硬件性能，NGC均令人信服！

★ ATLUS日前表示，他们在上一财年中亏损了40.3亿日元，这也是公司连续第三年财务赤字。今后，ATLUS将致力于开发PS2软件，希望"真女神转生3"等游戏能够为公司的财务状况带来转机。

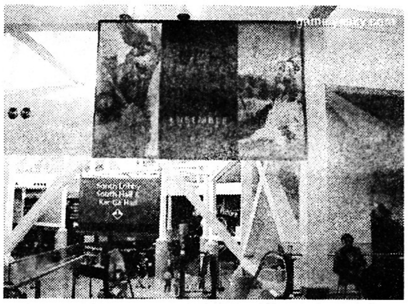
★ 由美国电算机协会（The Association for Computing Machinery）举办，全世界最权威的计算机绘图盛会"IGGRAPH"中，NAMCO再次入围"SIGGRAPH 2001"。去年NAMCO曾以PS2软件"铁拳TT"的CG动画与实时3D动画入选"SIGGRAPH 2000"，今年NAMCO的入围作品是

■2001年7月PS新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
1500系列VOL.64拳击之王	SIMPLE 1500シリーズ Vol.64 THE キックボクシング	PS	D3	5日
1500系列VOL.65高尔夫	SIMPLE 1500シリース Vol.65 THE コルブ	PS	D3	5日
1500系列VOL.66回转回转	SIMPLE 1500シリース Vol.66 THE 回转まわすんだ~	PS	D3	5日
啄木鸟温迪GO GO赛车	ウッデイウッドベッカーのゴーゴ!レーシング	PS	KONAMI	12日
日本相扑协会公认 日本大相扑	日本相扑协会公认 日本大相扑(コナミザベスト)	PS	KONAMI	12日
月神之翼 穿越时空的圣战	ルナ・ウトング~时を越えた圣战~	PS	翔泳社	12日
超级价格系列"牌牌"	スーパープライスシリーズ"牌牌"	PS	不明	12日
超级价格系列"台球"	スーパープイスシリーズ"ビリヤード"	PS	不明	12日
超级价格系列"麻雀"	スーパープイスシリーズ"麻雀"	PS	不明	12日
1500实用系列VOL.08股票投资的时机	SIMPLE 1500实用シリーズ Vol.08 时间でわかる株式投资	PS	D3	12日
1500实用系列VOL.09我的斯塔鲁	SIMPLE 1500实用シリーズ Vol.09 わたしスタイルのアロマセラピー	PS	D3	12日
什么是金融~青木雄二的世界胸算用	ナニワ金融道~青木雄二の世间胸算用	PS	讲谈社	19日
茨可茨可机械猛赛车	チキチキマシン猛レース	PS	不明	26日
元祖！动物占卜+恋爱泡泡	元祖！动物占い+恋爱占いパズル	PS	不明	7月
实战柏青哥毕胜法！	实战パチンコ必胜法!CR钓りバカ日志S&CRラーメン俱乐部	PS	SAMY	7月
闪光恋人~再会~	スパイクライブラリー#トワイライトシンドローム~再会~	PS	SPEAK	7月
恋的方法	恋よほう	PS	不明	7月
稻川淳二 真夜中的妖怪(廉价版)	稻川淳二 真夜中のタクシー(廉价版)	PS	不明	7月

■2001年7月PS2新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
失落之蓝	MissingBlue	PS2	不明	5日
ZEONIC FRONT 机动战士高达0079	ZEONIC FRONT 机动战士ガンダム 0079	PS2	BANDAI	5日
梦的主题3	ドリームオーデイション3	PS2	不明	5日
牧场物语3	牧场物语3~ハートに火をつけて~	PS2	不明	5日
失落之蓝 初回限定版	MissingBlue 初回限定版	PS2	不明	5日
真正的柏青哥实战攻略系列	本格的パチンコ实机攻略シリーズミルキーバー&キラークイーン永久保存版	PS2	不明	19日
实况职业棒球8	实况パワフルプロ野球8	PS2	KONAMI	19日
最终幻想X	ファイナルファンタジーX	PS2	SQVARE	19日
音乐天国	タムタムパラダイス	PS2	不明	26日
实况世界足球2001	实况ワールドサッカ-2001	PS2	KONAMI	26日
枪之心	GUN=HEARTS	PS2	不明	7月
石头礼物	フリントストーンビバ!ロックベガス BOX	PS2	不明	7月
梦幻骑士II	グローランサーII	PS2	ATLAS	7月
网络卡拉OK	ネットカラオケ	PS2	不明	7月
铁1~电车战斗！~	铁1(テッワン)~电车でバトル!~	PS2	不明	7月
梦幻骑士II初回限定版	グローランサーII限定デラックスパック	PS2	ATLAS	7月



"Anjyu"与"Nostalgia"，这两部作品的视听效果极佳，显示出了NAMCO在CG制作方面的超凡实力。

★ 日前，山内溥就现今方兴未艾的网络游戏发表了自己的独到见解。他认为：现在的网络游戏市场仍只局限于特定的玩家群体，尚未形成主流，所以任天堂不会贸然染指网络游戏事业，目前仍将持观望态度。

★ 为了进一步扩大业务版图，世嘉成立了"新规事业部"，主要负责发展游戏以外的相关业务，具体细则将在6月19日公开，请读者留意本刊续报。

★ 在GBC上红透半边天，为KONAMI赚来大把钞票的"游戏王"系列的最新作"游戏王Ⅱ～继承者记忆"即将于今年9月6日登陆PS2，售价6800日元。游戏对应PS2手柄的压力感应系统，可根据玩家按键的力量不同，出现不同的指令效果。

本期新闻眼得到了风林和莱因的大力协助，特此致谢。

■2001年7月DC新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
美版莎木回归版	US Shenmue	DC	CRI	5日
重金属	ヘビーメタルジオマトリックス	DC	CAPCOM	12日
塞扑特的迷信	カルドセプトセカンド	DC	MEDIA	12日
漫画聚会	こみつくパーテイー	DC	不明	26日
漫画聚会限定版	こみつくパーテイー 限定版	DC	不明	26日
玛利与艾莉的工作室～炼金术士1.2～	マリーとエリーのアトリエ～ルブルグの练金术士1.2～	DC	不明	26日
火焰圣母	火焰圣母～The Virgin on Megiddo～	DC	广美	26日
柏青哥的帝王	パテスロ帝王ドリムスロット1	DC	MEDIA	26日
跑＝像黑魂般	RUN＝DIM as Black Soul	DC	不明	7月
超级街霸方块ⅡX	スーパーパブルファイターⅡ for Matching Service	DC	CAPCOM	7月
梦之翼～Fate of Heart～	梦のつばさ～Fate of Heart～	DC	KID	7月
超级机器人大战 α for Dreamcast	スーパーロボット大战 α for Dreamcast	DC	BANPRESTO	7月

■2001年6月GB新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
网络迷你游戏@100	ネットでゲットミニゲーム@100	GB	KONAMI	12日
到这里来！	つりいこつ！！	GB	ASCII	19日
RPG工具GB2	うさゆう人田中太郎でRPGツクールGB2	GB	EB	20日
玛库多那鲁特物语	マクドナルド物语	GB	TDK	20日
超GALS！寿兰	超GALS！寿兰	GB	KONAMI	26日
真·女神转生卡片	真·女神转生トレーテインゲカードニマナー	GB	EB	27日
花样男子～ANOTHERLOVE STORY～	花より男子～ANOTHERLOVE STORY～	GB	TDK	27日
昆虫博士3	昆虫博士3	GB	J·WING	中旬
风来的西林GB2～沙漠的魔城～	不思议のダン风来のジレンGB2～砂漠の魔城～	GB	CHUN SOFT	7月
原创棒球2	データナビプロ野球2	GB	不明	7月

■2001年7月GBA、WS新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
火炎气息～龙战士～	ブレスオブファイア～龙の战士～	GBA	CAPCOM	6日
可爱邮件	メールでキュート	GBA	KONAMI	12日
麻雀刑事	麻雀刑事	GBA	BANDAI	12日
森田将棋	森田将棋ぬどばんす	GBA	BANDAI	12日
大家一起养系列——我的甲虫	みんなの饲育シリーズ①ばくのカブト虫	GBA	IMO	13日
超级街霸方块ⅡX	スーパーストリファイターリバイバル	GBA	CAPCOM	13日
马里奥赛车ADVANCE	スリオカートアドバンス	GBA	NINTENDO	14日
风之克罗诺亚～梦见帝国～	风のクロノア～梦见る帝国～	GBA	NAMCO	19日
模拟棒球监督的采配	モバイルプロ野球监督の采配	GBA	KONAMI	26日
筋肉番付 金刚	筋肉番付～金刚	GBA	KONAMI	26日
JGTO公认高尔夫	JGTO公认GOLF MASTERSモバイル～JAPAN GOLF TOUR GAME～	GBA	KONAMI	26日
斯塔米	スタコミ	GBA	KONAMI	26日
极～麻雀未来战士～	极～麻雀デラックス～未来战士21	GBA	ADNAI	下旬
超黑进化版	スーパーブラックバスアユドバンス	GBA	STAR	下旬
黄金的太阳	黄金の太阳	GBA	NINTENDO	7月
蓝翼	ブルーウインゲブリッツ	WS	SQUARE	5日
LAST ALIVE	LAST ALIVE	WS	BANDAI	26日
数码怪兽	デジモンテイマーズデジモンメドレー	WS	BANDAI	下旬

注：以上发售表的统计时间为6月10日，表中游戏的发售日有变动的可能性。

“美年达中国电玩榜”累计排行榜(本榜包括全部次世代主机、掌机和街机)							
序	昔	游 戏 名 称	计票	序	昔	游 戏 名 称	计票
1	1	最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG)	50962	21	24	莎木一章・横须贺 (DC、SEGA、FREE)	5876
2	2	生化危机 3・最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG)	39151	22	21	GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC)	5784
3	3	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	27250	23	22	樱大战 2・望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	5589
4	4	世界足球・实况胜利十一人 4 (PS、KONAMI、SPG)	23924	24	25	恐龙危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	5546
5	5	99 格斗之王・千年之战 (ARC、SNK、FTG)	19530	25	23	合金弹头 X (ARC、SNK、STG)	5404
6	6	生化危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	17012	26	26	大航海时代 4 (PS、KOEI、SLG)	5070
7	7	口袋妖怪・金银 (GB、NINTENDO、RPG)	15754	27	27	97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	4828
8	8	97 格斗之王 (ARC、SNK、FTG)	14006	28	28	圣剑传说・玛娜传奇 (PS、SQUARE、A・RPG)	4798
9	9	合金装备・索利德 (PS、KONAMI、ACT)	13786	29	29	R4・山脊赛车类型 4 (PS、NAMCO、RAC)	4732
10	10	龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG)	12849	30	32	实况胜利十一人 2000 (PS、KONAMI、SPG)	4055
11	11	最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG)	11199	31	30	仙剑奇侠传 (SS、SOFTSTAR、RPG)	3774
12	12	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	11061	32	31	放浪冒险谭 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	3640
13	13	穿越时空 (PS、SQUARE、RPG)	9744	33	34	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	3460
14	14	合金弹头 2 (ARC、SNK、STG)	8797	34	36	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	3406
15	15	'99 格斗之王・千年之战 (PS、SNK、FTG)	7653	35	35	恐龙危机 (PS、CAPCOM、AVG)	3276
16	18	超级机器人大战 α (PS、BANPRESTO、SLG)	7267	36	38	射雕英雄传 (PS、SCEI、RPG)	3250
17	16	'98 格斗之王・梦战斗未结束 (MVS、SNK、FTG)	6908	37	37	格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG)	3234
18	17	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	6903	38	33	98 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	3048
19	19	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	6327	39	新	永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	2971
20	20	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	6191	40	39	彩之爱歌 (PS、KONAMI、SLG)	2823

填写选票的注意事项:A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊“排行榜”;C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

看似风平浪静,不久暴雨将至!

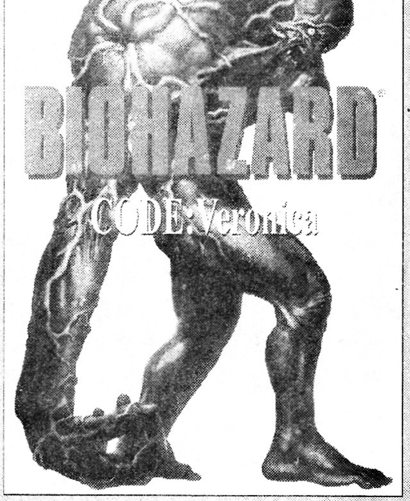
●本月国内榜上没有什么令人欣喜的情况出现,而“机战外传”看来也没有赢得机战迷的爱戴。与日本方面相同,国内的玩家也普遍反映“α”才是系列中水准最高的作品,据本刊权威机战达人莱因表示,“外传”显然是眼镜厂的“混水”作,各方面是有减无增,下降明显,是与不是就见仁见智了。而已推出了的“尤多娜英雄战记”被编辑部中玩过的人称为 PS 末期最好的战略模拟游戏,虽然这部游戏没有华丽的画面与动听的音乐,但是其超高的战略性与感人的剧情却是游戏精髓的所在。强烈推荐!

●“GT3”果然无愧最强赛车的称号,首月即达 80 万份以上,令人瞠目之余,也对 PS2 今后的市场前景比较看好。毕竟 PS2 当前已经有了一定的用户量,这样对 PS2 的软件也就有了保证。不过,这并不证明 PS2 今后的道路就会一帆风顺。XBOX 与 NGC 纷纷以高性能、低价格吸引消费者,并且在软件开发上都有着相当大的优势,这显然使开发困难、机能不足(与 XBOX、NGC 比较而言)的 PS2 陷入窘境。

在对这次 E3 的总结后,明显感觉到今后游戏市场竞争将会是颇为惨烈的。恐怕这场“战争”的加剧者的角色会由微软来扮演。面对 199 美元的 NGC,微软会无动于衷吗?可以想象的是,微软已经做好了首次冲击家用机市场将会赔本的准备,而任天堂那边也一副拼命三郎的架势,看样子,SCE 明年预计的赢利将会化为泡影,PS2 的价格下降也是指日可待。

对玩家来说,“大有赚头”就是了。

——风林



Disney SQUARESOFT

KINGDOM HEARTS

キングダムハーツ

责编/闯家风林

王国之心

注意点一:史克威尔与迪斯尼首次合作

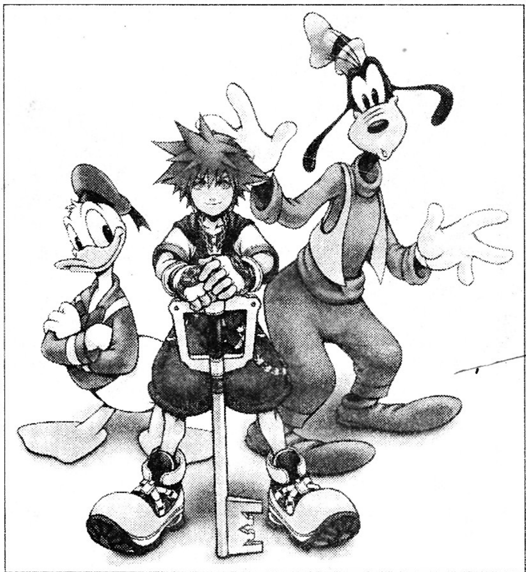
注意点二:原创 RPG

注意点三:迪斯尼名角加盟助阵

招牌 RPG 厂商史克威尔在 PS2 上第一款原创 RPG 游戏终于发表，令人惊讶的是史克威尔并没有利用 PS2 强劲的机能来显示自己在游戏开发上的超群实力，相反，从这部即将发售的游戏中我们却看到了史克威尔有开发低年龄层游戏上的意向，充满了童趣。

PS2	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:2001 年冬季发售预定	

★史克威尔与迪斯尼，宛如梦幻的演出！



风光无限的业界实力派厂商史克威尔，终于决定与世界动画天王迪斯尼合作，开发出这款颇具号召力的全新原创 RPG——“王国之心”。一直以来，迪斯尼都是与 CAPCOM 在游戏方面展开合作，在 SFC、PS 推出了一款又一款的充满卡通味道的低年龄层游戏，同时也受到了世界各地小朋友的欢迎。如今，此二者能够合作推出游戏，让人觉得实在是完美的结合。

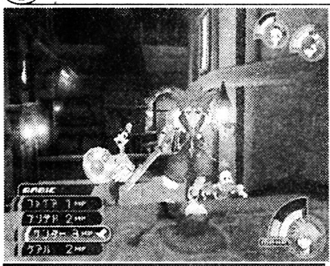
“王国之心”汇集了两家的人气角色。史克威尔方面依旧是启用了野村哲也的人设，主角索拉的形象酷似即将推出的“FF10”主角提达的 Q 版；而迪斯尼方面则云集了脍炙人口的名角唐纳德（唐老鸭）与古菲。由于新情报不多，所以是否还会有新人物加入，目前还是未定……

不过，厂商还是宣称会加入许多名角色，相信不会仅仅是这些人物吧？米奇君会不会出现呢？真期待！



↑本作的主人公索拉，是一个充满正义感的阳光少年，但是却有着许多与其年龄不相符的烦恼。

★令人神往的奇妙大冒险！





与古菲及唐纳德成为仲间，在充满了魔幻色彩的世界中冒险，肩扛巨钥的索拉凭借自己矫健的身手进行战斗，魄力十足。而令人感兴趣的是迪斯尼的这些可爱人物会用什么方式来战斗呢？据史克威尔的表示，本作的战斗方式与以往的作品绝对不同，并非常重视爽快感的表现。

在游戏中，主角们将会展现华丽无比的魔法效果，连迪斯尼的名角们也掌握了这些本领，相信在游戏中一定加入了搞笑成分，剧情也很容易吸引小朋友。

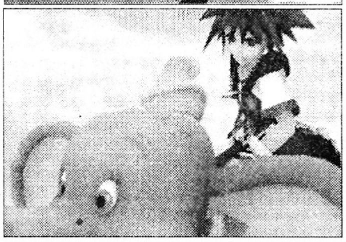
由于目前公开的内容比较少，所以我们会与读者们一起期待这游戏的发售，并及时奉献最新的情报。在这里风林还要唠叨几句，本作明显低龄化，画面方面不必过分苛求。

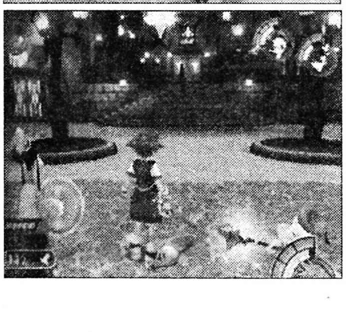




↑→古菲施展魔法，火星四溅。不过，看惯了史克威尔的“大场面”后，这种效果的战斗画面不禁会令人产生怀疑……









→索拉的好朋友利克，已经15岁了，心中充满了对外面世界的好奇心，并产生了很多疑问……



→让人一看就喜欢的凯莉，外表看上去很脆弱，但是心中却有坚强的意志力。

两个任天堂迷●加入 NGC 后，音速移植了里程碑游戏"PSO 第二版"，据国内网上 PSO 专业玩家指出，为方便家庭成员娱乐，NGC 版可 OFFLINE 四人分屏组队战(画面无缩水，人物动作流畅すごい！)。而 AV 一款 NAOMI 类似"火箭老鼠队"的益智游戏"猴子球"之 NGC 版现已 100%完成度(二/三/四分屏对战可)。后来中裕司就说，NGC 比 DC 晚出了三年，性能真是太高了，我会想办法让 NGC 与 DC 同时上网玩 PSO。名越说：电软读者看到的射手 3 画面，AV 用一个月就完成了移植。(不是玩笑)



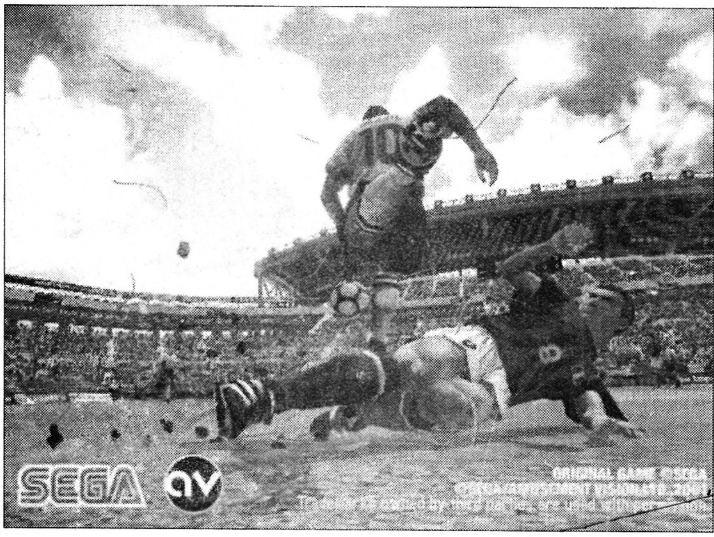
VR 射手 3(Virtua Striker3)

NGC | 厂商：Amusement Vision | 类型：SPG | 发售日：2002 年初

"以制作者的眼光看来，每台主机都是不同的，就算程序大同小异，主机之间还是有本质的差别。早在去年秋天世嘉开始讨论'哪台主机最好'，我认为 NGC 最有趣，而它完善的开发环境可以让我们很快完成移植工作。NGC 主机非常棒，我们的软件开发小组具备为它移植游戏的实力。"

AV 社长 名越稔洋





↑大迫力铲球画面真是感动！(体育场造型的移植度注目！)竟然把草都给撩起来了。而且足球专业出身的阿迪达斯生产的球靴太也厉害，这一脚下去连草皮也被带了起来。看来 NGC 的机能还是比较强大的。



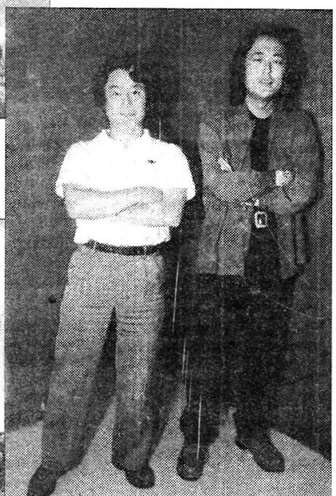
↑NGC 凭借着 16 兆缓存和 24 兆主内存，基本实现了"跨级别移植"，更对射门球员加以动态模糊处理。

←NGC 的游戏一定是游戏性至上而操作单纯、本质爽快的游戏！本作的迫力和来自于视点的变化。这次几乎是以球员的视点来观察场上的种种情况。这是街机游戏。



↑光源效果也是非常突出，而且几乎看不到"辉煌的大锯齿"(笑)。具备材质压缩能力可算是 NGC 的一张王牌，画质确实细腻。





↑左是宫本，右为名越。想不移植 NGC 也难。

为何移植给 NGC

射手 3 在全日本呈现"绝赞稼动中"态势。对于这款"基本再现了现实足球比赛"(AV 官话)而操作简单、动作丰富的足球，三船敏指出：此游戏在基板内部的处理程序极为复杂，DC 移植射手 2 已在图像上做了牺牲，如果硬要移植 3，几乎不可能，所以这款游戏我们移植给了 NGC(本页图片全部是 NGC 实机画面)。

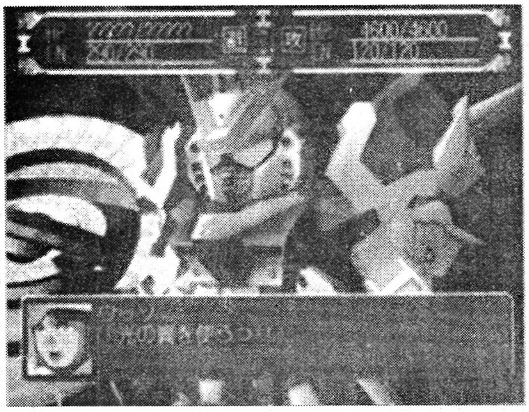
从学生时代起就接受任天堂游戏作品洗礼的 AV 社长名越稔洋表示："这么多年来，我就是任天堂和宫本茂的 FAN，始终憧憬进入任天堂工作。今天 AV 社参入 NGC，太高兴了。"另有大量 DAYTONA FANS 要求公司将赛车类游戏移植给 NGC，对此，日本游戏双周刊"德利麦加(前 DC 杂志)"指出(以下原话)：在任氏硬件上，RAC 怎么做也是做(言外之意"玛莉赛车"也是 RAC 呀)，AV 制作此类游戏可能性大，而 DC 版梦美已是究级，NGC 移植后如果有一丝退步那就要打板子的，等任天堂发售 MODEM 后，用 NGC 版和 DC 版同时对战会相当有趣。

↑SEGA & NINTENDO"广告牌里『二十年对手变朋友』。AV 的 NGC 缘份。



←队服的折皱也被移植了。

SEGA 构造改革推进本部长香山哲●全部的硬件是世嘉的硬件。 SEGA 社长佐藤秀树●本届 E3 SHOW，我这双脚有生以来头一次踏入任天堂展区。SEGA OF AMERICA 首席执行官 PETER · MOORE●我们需要从我们所深爱的硬件 DREAMCAST 的撤退中分离出感情因素。



スーパーロボット大戦α for Dreamcast

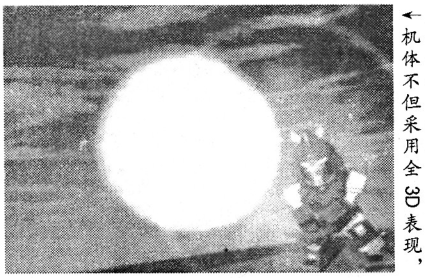
超级机器人大战α FOR DREAMCAST

DC 厂商:BANPRESTO 类型:SLG 发售日:2001.7.26

责编/莱因总帅

钢之魂闪电出动！！DC版光速逆袭！！

以全动画形式表现战斗的SLG超人气大作——超级机器人大战α,达到了该系列的顶峰。但是当发表向DC移植的消息后,整个游戏就象石沉大海。当PS版超级机器人大战α外传推出后,相信此游戏仍在开发的人估计除了开发小组和亲SEGA派机战狂外别无他人了。正在此时,BANPRESTO宣传部闪电宣布DC版超级机器人大战α完成度已达到80%以上。并将在7月26日以7800元的价格上市！第一时间看到全3D游戏画面后真是哑口无言！不出意外的话,今年的盛夏有可以有一场热火朝天的战斗了！



←机体不但采用全3D表现，且必杀技也得到了更新。这招是波鲁迪斯＜新加入的『超电磁球＜字斩』。这可是来自外传的新必杀喔。

α世界观是游戏前必须了解的！



↑主角专用机体，超级巨无霸——龙虎王依然会登场，双人情侣机师的设定可是绝对体现了爱与热血的机战真谛。

人类进入宇宙已经两个世纪了。地球联邦政府与殖民卫星群之间的地区矛盾随着时间的推移越来越激烈。

新西历179年,距离地球最远的殖民卫星群SIDE3自称"吉翁公国"并且对地球联邦发动独立战争。被后世称为"一年战争"的人类历史上最残酷的战争,因决战时一个巨大的不明天体突入战场而结束。

战后比安·索尔达克博士组成了调查小组调查坠落在太平洋南岛的超巨大的谜之物体。并最终断定该物体是外宇宙未知文明制造的战舰。而外星系对太阳系的侵略也即将到来。

比安博士为了对抗外星力量而建立了地球对外星部队——圣十字军简称DC。同时建造了两艘超巨大战舰,并以其中一艘为旗舰建立了"联邦特别宇宙军"。然而该计划的耗资过大使地球圈经济大幅度恶化。地球联邦的政局也因此开始动荡不安。

与地球联邦的混乱相呼应的是败北的吉翁公国残党组建了"新吉翁"。地球联邦为了镇压新吉翁也建立了特殊部队——提坦斯,对殖民地采取高压政策。

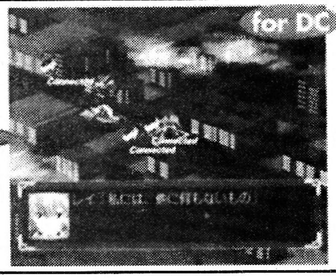
新西历187年,地球圈被紧张的火药气息所包围。各个势力都在为即将到来的战争而忙碌。此时,在一个不为人知的地方,一架超级ETO兵器和一个少年,为新的战争拉开了序幕……

机战迷最关心的问题——DC版与PS版大比较

地图画面由全3D制作

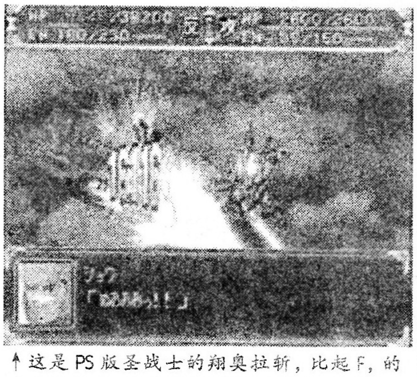
在PS版中地图采用歇45度立体地图表现,比起以往的机战地图有了质的提高。此次的DC版在原有基础上采用了全3D构成地图,不但画面更加细致,而且配合云雾与水面反光等特效,将画面素质大幅度提升！





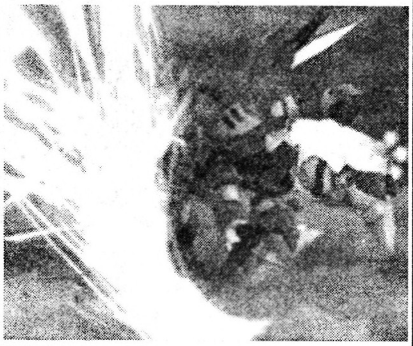
战斗画面魄力十倍提升

PS 版的战斗画面是采用动画形式进行的，机体的各个关节几乎都可以活动因此取得了非常好的效果。而这次 **DC** 版将整个战斗改为 **3D** 画面，游戏中的超级所有机体所有武器都变为 **3D** 表现。战斗起来的画面要将比 **PS** 版华丽许多。而且强力攻击都会在命中的一刹那给予特写，令玩家热血沸腾！原作中许多原创机体的超级技（如龙虎王）想必会华丽的让人目瞪口呆吧！

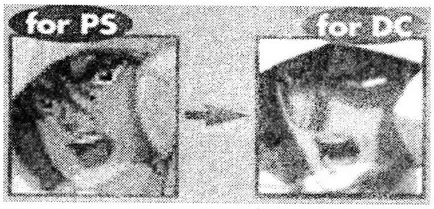


↑这是 PS 版圣战士的翔奥拉斩，比起 F，的确气势非凡。但依然没有摆脱原来的框架。

↓DC 版的画面由于可以任意放缩，所以表现力不可同日而言！

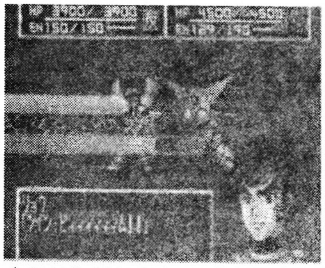


细节之处绝不放过



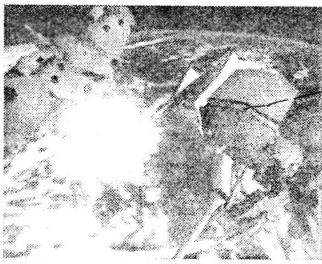
本作在各个方面可以说是完全重新制作，不光是战斗画面、地图画面和对话窗口。就连角色头像都重新制作了，看看新绘制的帅气的角色头像就令人热血沸腾了！此外不单是机师头像，连角色在使用最大技时的大魄力特写都改为与动画原作相同的表现方法。这可要比 PS 版来的魄力的多了！

系统变化抢先直击！



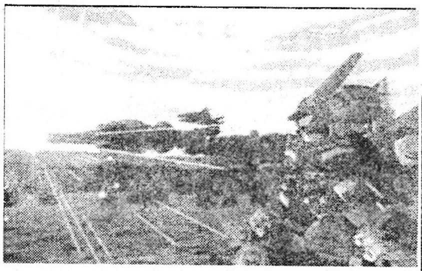
↑超级机器人大战 64 的合体战斗画面，朴素异常，感觉 N64 的实力真是…（汗）

↓宏可以说得卡多？！这样一来这两个宿敌会不会进行合体攻击呢？期待万分！



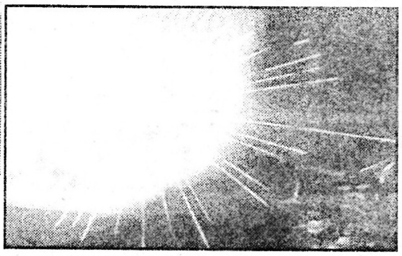
本作加入了只有超级机器人大战 **64** 才有的合体攻击系统，这种攻击系统是让特定的机体在满足一定条件后共同出现在画面上使用超级武器联合攻击。威力相当于两种武器攻击力的总和（如果真·盖塔的烈阳光芒加上魔神皇帝的胸前火炎，那么攻击力……本作 **BOSS** 真可怜）。**DC** 版好象对该系统有所修改，相信这是一个非常值得期待新系统。此外 **BANPRESTO** 表示本作采取 **SLG** 游戏流行的多结局多分支系统，主角的选择将会对剧情产生更大的影响。

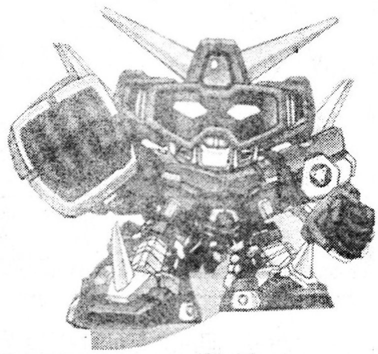
钢铁巨人的英姿大放送



SRX

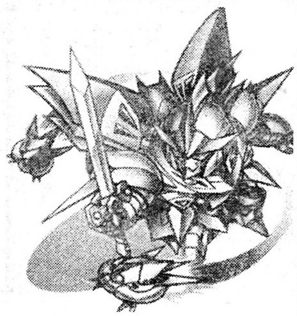
最强超级机器人，攻击力匹敌白河愁的缩退炮的天上天下一击必杀炮更加华丽。

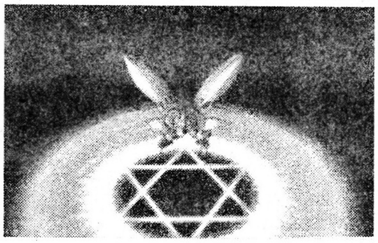




魔装机神塞巴斯塔

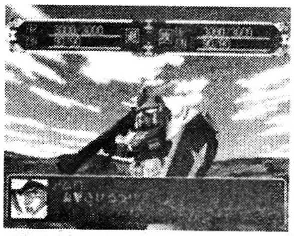
一代比一代弱的魔装机体，虽然增加了太刀乱舞，但要想战胜白河愁还是不太可能！





BANPRESTO 原创机体

这里介绍的是除了主角外 BANPRESTO 的原创机体，这些机体因为是原创，所以在各个方面要强于动画作品中的角色。也正因为它们非凡的力量，让它们在游戏中异常活跃。要好好发挥它们的力量呀！

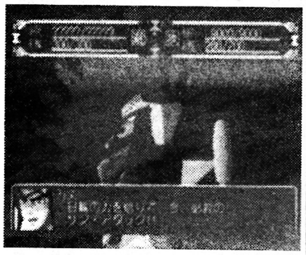




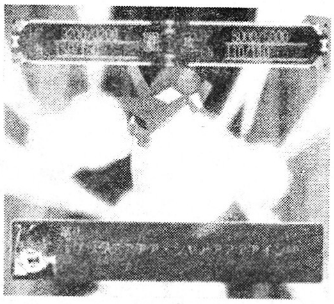


RX－78－2高达

一年战争中联邦军主力MS高达，由最强NT阿姆罗·利驾驶。这是巨型火箭炮的攻击画面，看阿姆罗的气势真是POWER无穷！！

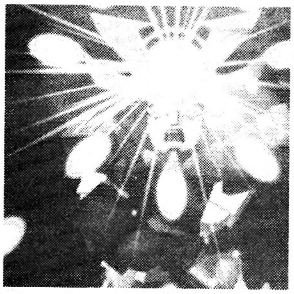






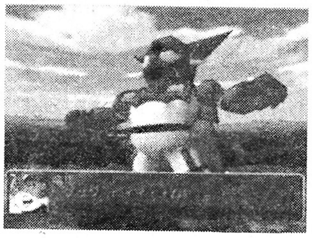
盖塔机器人

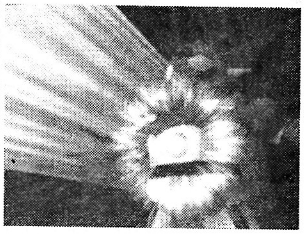
由三架机体合体而成的超级机器人，在任何地形都能发挥强大的力量。尤其是进化为真·盖塔后那恐怖的力量。这是盖塔的代表技——盖塔射线！

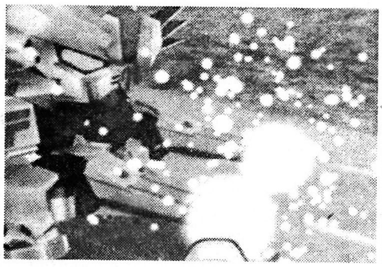


无敌钢人泰坦3

将恶人野心打碎的超级机器人——泰坦3！由超级系机师NO.1——破岚万丈驾驶。这就是他的招牌技——日轮攻击！魄力万分！







新老面孔全新登场

这里出现的全是机战系列的元老角色，由于被3D化，所以看起来简直就是第一次登场的新角色一般，充满了无穷的魅力。本作中还对许多机体的武器与攻击力做了调整，甚至还增加了原创的新必杀技。看来开关战斗动画的设定要形同虚设了(笑)！



机战之父——寺田贵信热血访谈

“到底还有没有DC版机战α?”自从1999年6月1日BANPRESTO宣布为DC制作机战最新作以来，至今没有任何情报。于是业内纷纷传言开发终止，这自然也损害BANPRESTO的企业形象。此次机战系列的总策划寺田贵信先生将就此回答一些记者提问，来将机战FANS们心中的谜团解开。



↑从“第一次超级机器人大战”开始，一直担当机战系列游戏的总策划。可以说是机战之父，此次表示本作将是BANPRESTO的“会心之作”！FANS安心等待7月26的“命运之日”吧！

——DC版发表至今已经有两年之久，不久前贵公司推出了PS版外传，使得业界普遍认为DC版早已终止开发。您对迟迟不公布开发情况的看法是什么？

寺田：首先，我在这里代表机战制作委员会向热切期待本作的玩家们致以深深的歉意。由于此次DC版机战是历史上第一款全3D战斗画面的机战游戏。而以前我们虽然有制作3DCG的经验，但要将登场的470余架机体制作成全3D形象其难度是可想而知的。之所以不公布开发画面是因为不想让玩家看到未完成的画面后对本作失望。因此当游戏进入后期调整阶段时我们才公布这些实际游戏画面相信大家会予以谅解的。

——那么，到现在为止完成度有多少呢？

寺田：是呀。完成了80%了，这可是件不容易的事呀(笑)

——按照惯例机战系列应当一年一作，本作为何如此之长？

寺田：说来惭愧，最初决定将机战改为全3D后。出现了一次严重的错误。整个表现方式就是错误的，造成了近三个月的工作白费(苦笑)。此外为了与PS版有本质的飞跃全体员工在创新上大做文章，因此也耗费了大量的时间。不过在玩家拿到游戏后应该认为这种等待是值得的。

●寺田还透露“PS2上也有全3D机器人大战类游戏锐意制作中(机战β?！)，GBA版全新机战发售日即将确定”。SONY派与任天堂派的FANS们不要着急呀！看来今年又是一个“机战”之秋。

捉猴 2001

责编/WP





PS2	厂商:SCE	类型:ACT
	发售日:2001夏	

史上最大的内裤夺取计划启动!!

超乎想像的猴子军团 将所有猴子的内裤脱下来

游戏中真的会有2001只猴子登场。光是猴子的数目就已经是前作"抓猴啦"的10倍左右。这些家伙又将要热闹登场!将这一大群猴子的内裤脱掉,这就是主角小翔本次的任务。要将这么一大群猴子的内裤脱下来会累死人的……,因此,这次也请博士为他开发方便的机器。这台机器就是右方介绍的"脱裤吸尘器"。到底玩家能不能将所有2001只猴子的内裤都收集到呢!?

三个主要的游戏舞台



使用方便的 Mega Disk (MD)

所谓的MD指的是用脱裤吸尘器发射出去的道具。在每一个关卡都会有MD,其效果也丰富多样。要将2001只猴子的内裤收集完全并非是一件容易的事。必须灵巧地使用这些MD,将猴子们的内裤一网打尽。

爆炸 MD

这个MD可以产生爆炸使猴子昏过去。接着一口气将被爆炸脱下来的内裤回收起来。

爱情 MD

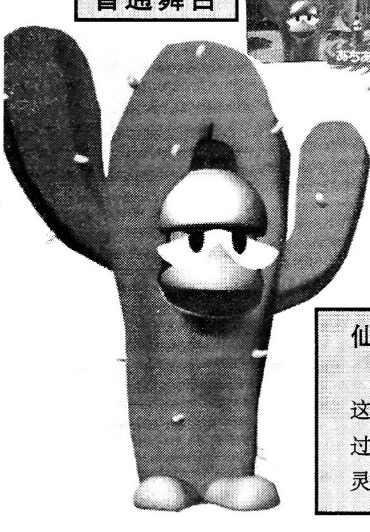
使用爱情香蕉会把猴子们吸引过来,这样就可以乘机回收内裤了。



新兵器"脱裤吸尘器"

吸尘器外型的新武器。使用方式也和吸尘器一样。将脱裤吸尘器用力挥动,就可以打中猴子让它昏倒。在猴子昏倒的时候,快速将它的内裤脱下来。也可以利用强劲的吸力将猴子的内裤强行吸下来。脱下来的内裤将会连在机器后方。

新作中出现的新类型猴子!



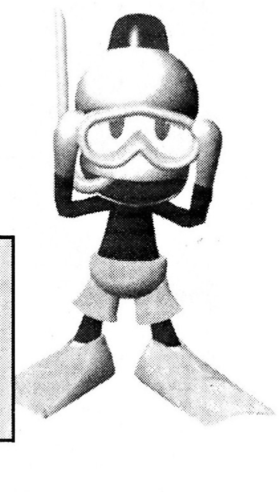
在前作中,猴子的个性多样,有拿着机器枪好战的猴子,也有懦弱害羞的猴子。在"2001"中猴子的变化形态好像会变得更加丰富。本期就先介绍2种外型比较不同的猴子。当然不只是外型不同,连行动模式也很有个性。

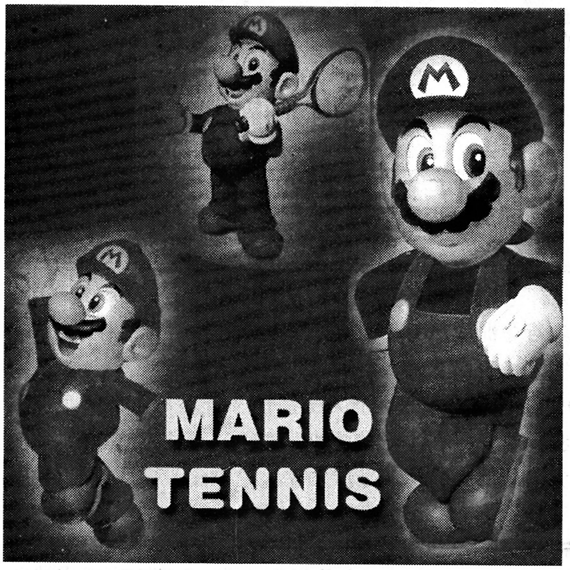
仙人掌猴子

穿着仙人掌外衣(?)的猴子。这也是新品种。一受到惊吓就会昏过去,变成仙人掌的外型,有点古灵精怪的猴子。

潜水猴子

带着蛙镜再加上呼吸管、蛙鞋的新种猴子。因为穿着蛙鞋在陆地上走的很慢,但是一到水中的话,就有堪称无敌的速度。





马里奥网球

——高手速成心得

游戏时每次获得经验值后便可升级，这样就可以增强某一项的数值，但要注意的是，在一些数值上升的同时，会有一些数值下降，这样在升级时一定要仔细考虑，以免浪费经验值反而使能力下降，虽然理论上每项都可上升至最大10，但有一些项是冲突的，所以不可能有全能型选手，一般到三、四十级也就够了。

GB	厂商：NINTENDO	类型：SPG
	发售日：不明	

文/吴凡　　责编/WP

我对战术打法的看法： 首先是单打，大至可分为两类。**一类为上网型打法，** 这种打法应先培养发球、打击球角度、速度等数值。主要战术为利用发球或接发球上网和扣杀来得分，这是一种得分较快但适合于反应快的人用的战术。在接发球或发球后，立即上冲至中线附近，但不要压上网，等对手回球后，先将球打向对方一边压制他一下，让他不要向相反方向跑，等另一边有足够距离后再上压上网，将球扣杀向另一边。扣球时应注意如果离网很近应用A或A+B，如果只在中线附近则应用B抽球。如果对手回球出现星的话，则是大好的扣杀机会，应迅速至星的位置，然后看对手的行动，如果他在左边，而右边有足够的距离的话则扣向右边，但如果没有的话，看他向哪边跑，向左跑打向右边，向右跑打向左边，打他转身的那一段时间，一般都会得手，就算给他接到，也会再轮到你进攻，这种战术最怕的是用A、B吊高球，所以脑子里要有防对方吊你的意识，不能一直压在网上，也要回撤一下，发现对方吊球，应立即跑向星的位置，在空中将球回击，不能让球落地，同样你对付上网型打法的对手时，也要活用A、B的技巧，不过对付对手吊球的方法还是用压制球，让对手不停跑动，就很难打出吊高球了。如果两个上网型的人对战，会非常好看，关键看谁反应快，谁战术灵活。一般来说发球一方会有很大优势。

另一类为底线型打法， 应先培养旋转落点、挡击、打击球速度、冲刺力、急停能力等数值。这种打法适合反应慢但极有耐心的人，应活用A、B键，A为弧线球，B为低平快的抽球，回球时多用B和B、B。在底线一定要注意回位，即打实球后回到底线中点处，这非常重要，这样可以最大限度减少对手的机会，同时也为自己创造机会。这种打法最怕的对方用B、A吊网前球，所以不能一直在底线呆着，也要适时向上冲一冲。在底线时，应多用压制球将对手压在场的一边，再将球快速（B、B）抽向另一边，这对于力量和落点要求很高。或者不停将球抽向两边，调动对手，再寻找机会。在底线得分，要抓住一切可以上网的机会。如果对手上网则要活用A、A和A、B，当对方想上网但还没有压上来时，用A、A将他压回去，如果已经压上网则用A、B吊他，如果站位靠左或右，则用B、B快速抽向另一边。两位底线型打法的人对战时，会非常耗时，经常抽了三四十个回合才得分，而电脑多为底线型，所以对电脑时应多用上网型打法。

再谈一下双打， 双打最讲究配合，尤其和电脑配合时，一定要顺着电脑。站位要好，最好一前一后，一左一右，前方队员负责进攻，后方队员多负责防守，去救前方队员漏的球。如果前方队员没有好的空档，则应把球主动让给后方队员接，以免被对方调动造成空档。进攻时，应尽量把球打向两边，当对方两人共线时，则是得分的机会。后方队员在飞身救球时应用B，这样球不易下网。也可以两人都上网强攻，但两人中间的空隙球不太好接。决不可两人都下底线。

总体来说，要想赢，耐心和信心最重要，战术不可拘泥，要随机应变，富有变化，才能做到百战百胜，像我一样（不要脸）。实在不行，多看几场网球比赛吧，全场比赛结束后，都有数据统计，对了解自己弱点很有帮助，按左即可，几项依次为：1、S球的数量即直接发球得分；2、猛叩球数量，即用A+B得分的球；3、回球得分球数量，即对手发球你直接回球得分；4、吊高球数量；5、吊网前球得分数量；6、双误数量，即发球两次失败让对手得分。

下面为一些密技：

隐藏球场的出现： 分别将游戏中小游戏打穿包括剧情模式中的。不过有一些只有和N64交换数据才可得到，可恶。还有用马里奥打败其他的马里奥系角色也会有。

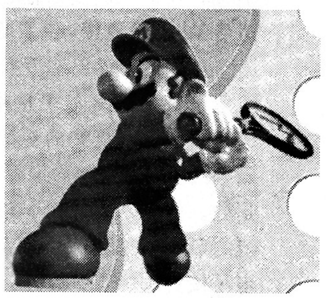
隐藏人物出现： 一般只要通关所有人都会出现，这里指单人和双人都以打败马里奥和公主的通关，但还有一些如瓦里奥、库巴、坏路易等要与N64交换数据才会出现，可恶。

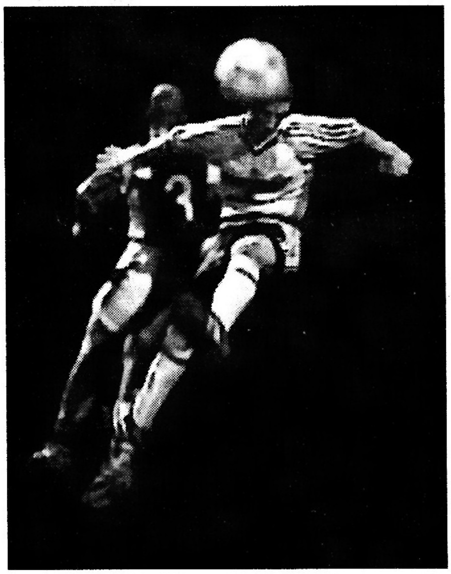
关于装备： 在得到黑色球拍后，在训练场上方的湖那里去，和一个人对话选第二项，然后有小游戏，你若在10秒内按键达到100次则后有银球拍，150次后有金球拍。

关于发球： 应让球到最高点时击发，这样会出现nice的字样，而且球速也很快。还要配合左右方向打出角度刁钻的球，破坏对手的接球，为自己创造机会。

关于训练： 在训练场上都有一些教练与他们对话会有一些战术的传授，对初学者很有帮助。剧情中的小游戏先不要去玩，等有了黑色球的球鞋后，装备再去，可以获得更多经验值，在装备以上两种物品时，在对战模式中，将局数设成最大，这样无论输赢都会有180点经验，可快速升级。

关于混合双打： 当用1、2号存档将男女主角都通关后，在第三个进度会出现男女混合游戏，并且以后所有的比赛均是男女混双。





实况足球胜利十一人 2000
——恐怖的非洲三叉戟

文/何虹
责编/WP

PS 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2000.8

终于有机会来评论 **WP** 最喜欢的 **WE** 了(说起来好绕口),这次登出四川玩家何虹对非洲三强尼日利亚、喀麦隆和摩洛哥的评价。希望能对广大实况足球爱好者有些启发!

实况足球 **2000** 中的非洲军团共有六支队伍,分别是尼日利亚、喀麦隆、摩洛哥(我的最爱!)、南非、突尼斯和埃及。而尼、喀、摩三队实力均属上乘。它们仿佛阿非利加足球之神手中的三叉戟,无情地刺向传统的欧美列强……

雄鹰之戟——尼日利亚

从实况三开始,就没有人否认尼日利亚是一支强队。在实况 **2000** 中,尼日利亚虽然没有了那个恐怖的阿莫卡齐,但辈出的新秀使其实力有增无减。

总的来讲,非洲三杰最大的特点就是速度,而尼日利亚队更是快中之快(全队速度 **17** 的 **8** 人,速度 **18** 的 **5** 人,速度 **19** 的 **1** 人),有这样的优势当然要充分利用,快速传递、快速推进,牢牢地把比赛节奏定格在"快"字上,再强的对手也要被拖垮。尼日利亚队中前场实力之强,不论是主力还是替补,在实况 **2000** 中都是数一数二的。尼日利亚队适合任何打法的玩家,你要打速度,三条线上都有高速球员;你要打控制,中场有的是速度加技术的球员给你挥霍;你要打中央突破,有数值近乎全红的球员给你做墙;你要打下底传中,禁区内有游戏里数一数二的高中锋。总之,在弱队面前尼日利亚是强队;在强队面前,尼日利亚仍是强队。由于以上原因,尼日利亚的阵型可千变万化,下面只针对两种常用阵型略作评述:

4-3-3A(有如此强的攻击力当然要尽情享用)

门将:舒伦姆

现效力于土耳其贝西克塔斯队的舒伦姆是一个标准的门将。虽然不能挤身托尔多、范德萨等世界一流门将之列,但凭其 **1.85** 米的身高,**17** 的防守意识和 **17** 的弹跳力,尼日利亚的大门交给他还是令人放心的。

边后卫:巴巴亚罗 伊罗哈

左边后卫巴巴巴亚罗身体强壮,速度快,他的出现解决了尼日利亚队多年来左路防守空虚的问题,而其拥有 **17** 的攻击意识和良好的头球技术(**18, 17**),也是助攻时一把犀利的尖刀;右边后卫伊罗哈除了速度(**18, 17**)似乎一无是处。但是不要忘了,实况 **2000** 中边锋更容易突破,边后卫的职责就是要缠住对手使其无法舒服起脚,高速后卫很容易做到这一点,而且,高速使其有能力插上支援前场又能迅速回防。象这样攻守兼顾的球员,是不会有哪支球队会嫌多的。

中后卫:维斯特 耶内米

耶内米各项数值平均,是个标准的后卫;而维斯特则是尼日利亚的后防核心,其防守意识有 **18**,弹跳力 **18**,对付高空球绰绰有余,、加上其卡位意识好,身体强壮,可与巴蒂,马辛加之类的强力中锋作正面对抗且不落下风。以这样的人才防守中路,相信不会有人反对。

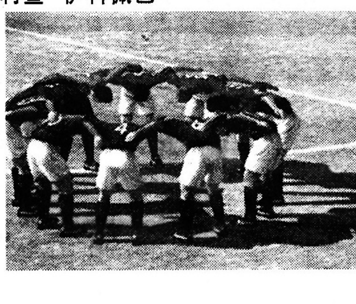
拖后:奥利塞赫

这个阵型的拖后球员是最辛苦的,瞻前又要顾后,能跑还要有速度,奥利塞赫就是上帝为尼日利亚量身定做的。耐力 **18**,速度(**17,17**),好一个中场指挥官。有一点要特别提到,这个阵型的拖后球员如果有大力射门的绝技,那是非常有威胁的(原因是这个位置的队员在远射的时候基本上是不会有人来打扰的!),还好,游戏制作者还记得 **94** 世界杯奥利塞赫将西班牙踢出世界杯的那一记惊世骇俗的远射,将他的射门力量设定为 **18**,这样,作为拖后,奥利塞赫近乎完美。

中场:阿加霍瓦 菲尼迪

新秀阿加雷瓦有着过人的速度(**18,18**),其在中场的穿插跑动可以起到打乱对手后防的作用;菲尼迪 **1.88** 米的身高可以控制中前场制高点,**18** 的传球送出的炮弹常常是致命的,同时别忘了他的速度(**18,17**)和射门(**17,17**),如果被他瞄准空档插入的话……

锋线三叉戟:巴班吉达 奥利查 伊科佩巴

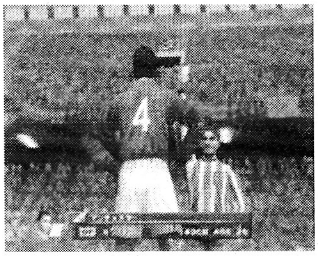


恐怖的奥科查,除射门力量稍小外其余数值全红,头球、技术、过人、传球,弧线全是 **18**,作为中锋,可把他的位置稍稍后撤,游戈于禁区边沿寻

找机会,并处理所有任意球。他的主要任务是用那刁钻,准确的传球给两个边锋输送炮弹;恐怖的巴班吉达要地面球,他那恐怖的速度(19,18)令一般后卫望尘莫及,一旦One-Two或渗透成功球必进无疑;恐怖的伊科佩巴要空中球,虽然他身高仅1.70米,但实况2000中争头球更多靠站位,偏偏伊科佩巴灵活无比,兼之弹跳为19,如果对方后卫不会卡位的话,那就一切尽在球网中了。

注:一定会有朋友问,为什么没有卡努的位置。众所周知实况2000中头球已不再容易进,且进头球更多的是靠站位,偏偏这个大个子不甚灵活。且他出任中锋的话会拖慢全队进攻节奏,与前提相悖。但卡努并非不能上场,可以考虑,让其顶替阿加霍瓦与菲尼迪搭档出任中场。这样的话,中场便拥有绝对高度(1.94米、1.88米),可控制几乎所有前场高空球,大家还应该注意,卡努技术18,属于可以拿住球的队员。这种把高中锋后撤中场的安排还会有一些意想不到的效果,这一点由于笔者也正处在探索阶段,各位玩友可自己体会。

4-4-2A



门将,后卫线不变,拖后成为后腰

边前卫:阿加霍瓦　菲尼迪

442阵型的前卫要负担很大部分进攻责任,由于锋线兵力不足,前卫要能随时插上进攻,速度是首要条件。442阵型打的是控制,必须牢牢控制住中场才能为前锋创造更多机会。有球时需灵活跑动传递,无球时又需要就地抢截,因此技术与身体也是胜任前卫的必要条件。尼日利亚队豪华的前场阵容可以有多种组合,视球员状态而定。

前腰:奥科查

如果要在尼日利亚队中找一个最全面的队员,奥科查当之无疑。精妙的传球,上佳的意识与技术,有了他,锋线球员绝对不会感到饥饿。而其准确的射门及18的弧度数值还令他有在游戈中寻找机会的隐藏前锋的作用。

前锋:巴班吉达　卡努

许多玩家推崇锋线高快组合,那么巴班吉达与卡努就是这一组合模式的极品,除了尼日利亚,还没有哪支球队有这样优秀的配置,快快到对手追不上;高高到对手顶不着,于是,这个组合的威力不言而喻。如果是擅长打配合的玩家则可启用巴班吉达,伊科配巴组合。当然,如果你玩腻了,想试试北欧海盗们的打法,那你可启用卡努和楚库的双高组合(1.94米,1.90米),除了海盗们,好像还没有哪支队有两个1.90米以上的高中锋,也许,这一组合还能起到奇兵作用。

软肋:世界上没有十全十美的球队,尼日利亚也不例外。通过笔者长期对尼日利亚的使用中发现,该队的软肋在于体力。虽然从数值上看多数主力体力都在17以上,但实战中,如果球员状态是一般或较差,那么到下半场中段,这个球员就没什么体力了,到最后几分钟根本就跑不动。这个时候,球场主动权将易手,而对于高手而言,几分钟已经足够了。

尼日利亚替补阵容:

奥克帕拉:体力,速度都还不错,右边后卫的第二人选。

阿德波尤:效力于西班牙皇家社会队的他是个合格的中场工兵,所以,在强攻击阵型中没有他的位置。

奥克楚库:身体强壮且防守意识佳的后卫,提倡防守为主,不主张后卫参与进攻的玩家可用他顶替伊罗哈的位置。

索德吉:有身高,有速度,又是一个善于助攻的后卫,如果正选状态不好而他状态不错的话,就让他上场吧。

奥巴莱库:由于身高不够,只好作奥利塞赫的替补。

莱瓦尔:又是一个中场工兵,体力不错,必要时可替下体力耗尽的球员。

奥努马:优秀的中场选手,体力、技术、传球样样上乘,只可惜速度(其实也不慢,只是别人太快)跟不上前场节奏而坐冷板凳,中场第一替补。

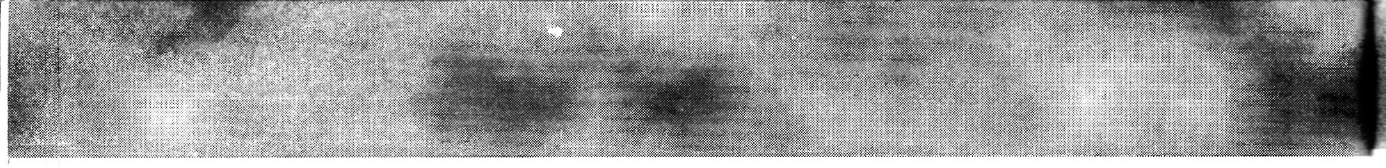
阿克波波利:在德甲也能经常进球的他当然也是一名优秀前锋,怨只怨尼日利亚优秀前锋太多,只能作锋线第一替补,唉,可惜,要在别的队多好。

阿侃吉:无过人之处,除非主力门将受伤下场,不然永无出头之日。

尼日利亚队队员中,英文名单:

1. **Shorunmu** 舒伦姆(土・贝西克塔斯)
2. **Mobi・Oparaku** 莫比・奥巴莱库
3. **Celestine・Babayaro** 巴巴亚罗(英・切尔西)
4. **Nwankwo・Kanu** 纽瓦克・卡努(英・阿森纳)
5. **Iyenemi** 耶内米
6. **Taribo・West** 塔里博・维斯特(英・德比)
7. **Finidi-George** 菲尼迪・乔治(西・皇家贝蒂斯)
8. **Mutiu・Adepoju** 阿德波尤(西・皇家社会)
9. **Jonathon・Akpoborie** 阿克波波利(德・沃尔夫斯堡)
10. **Jayjay・Okocha** 奥科查(法・巴黎圣日尔曼)
11. **Garba・Lawal** 莱瓦尔
12. **Sodje** 索德吉
13. **Tijjani・Babangida** 巴班吉达(荷・阿贾克斯)
14. **Wilson・Oruma** 威尔逊・奥努马
15. **Sunday・Oliseh** 奥利塞赫(德・多特蒙德)
16. **Alozie・Okechukwu** 奥克楚库(比・费内巴切)
17. **Aghahowa** 阿加霍瓦(乌・顿涅茨克)
18. **Chukwu** 楚库
19. **Ben・Iroha** 本・伊罗哈(英・沃特福德)
20. **Victor・Ikpeba** 维克多・伊科佩巴(德・多特蒙德)
21. **Godwin・Okpara** 哥德文・奥克帕拉(法巴黎圣日耳曼)
22. **Akanji** 阿侃吉

~未完待续~





机战α外传之隐藏机体

PS 厂商:BANPRESTO | 类型:SLG
发售日:2000.4.28

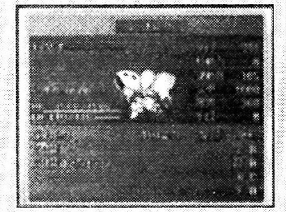
文/莱因总帅
责编/WP

ジエニス改エニルカスタム

入手条件:在16话A"ガンダム、卖るよ"和22话"迷のランドシップ"两话中让ガロ－ド击落エニル。这样在32话A"飞べ、宇宙へ"中ガロ－ド说得エニル。过关后就可以得到该机体。虽然此机体性能不强,但是到手时已经得到了五阶段改造,还是比较合算的。

キユベレイ

入手条件:在9话"愚者の祭奠"ジュド－与プル各说得プルツ－一次,在30话"イノセントを统べる者"让ジュド－说得プルツ－后击毁她驾驶的精神高达,过关得到。キユベレイ的主武器——浮游炮,可是无须气力的!而且运动性与移动力极高,如果没有得到沙萨比。キユベレイ绝对是克瓦特罗(夏亚)的首选座机。



↑为什么哈曼的东西就这么好?!不用气力就能发浮游炮?难怪百式会しね(汗)

ガンダムX与ガンダムDX搭载Gビット(浮游机体炮)

入手条件:在15话A"あなたに力を"前半段让ガロ－ド击落6架机体,19话A"共鸣する力"ガロ－ド击落ベルティゴ,23话"LORELEI の海"发生Gビット事件。在32话A"飞べ、宇宙へ"中让ガロ－ド说得エニル。在满足这些条件后,在36话A"夺われた真・ゲッタ－ロボ"过关后就可以得到。这种武器不但攻击力高而且最初射程就长达1－9(并非机师NTL9时)不过ガンダムDX装备Gビット后,机师就不能是ガロ－ド了(他虽是主角却不是NT?!无法使用!)

真・ゲッタ－ロボ和ゲッタ－ドラゴンパワ－アップ

入手条件:在36话A"夺われた真・ゲッタ－ロボ"或36话B"真・ゲッタ－ロボ对マジンガイザ－"不击落真・ゲッタ－ロボ就可以得到它。相反如果击落了真・ゲッタ－ロボ,则只能得到ゲッタ－ドラゴン的强化版本。当然能力方面真・ゲッタ－ロボ极其强大(打倒白河愁可要靠它的奋战)。但要完成图鉴就必须试试ゲッタ－ドラゴンパワ－アップ。

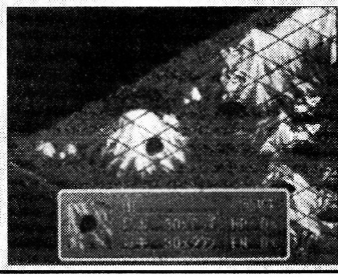
在22话"谜のランドシップ"山洞中:
难度易:FAZZパ－ツ
难度普:ア－マ－ドバルキリ－
难度难:VF・11

パワ－アップ版マジンガ－Z

入手条件:36话A"夺われた真・ゲッタ－ロボ"让マジンガ－Z接近グレ－トマジンガ－,在36话B"真・ゲッタ－ロボ对マジンガイザ－"中当マジンガイザ－HP低于30%时让マジンガ－Z靠近。

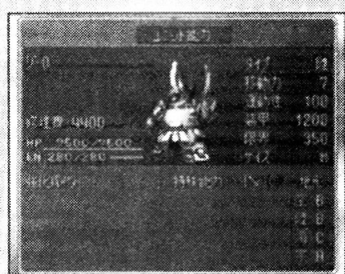
其他在地图中的山洞地点可以得到的隐藏机体

在20话A"黑历史の遗产"或20话B"过去からの侵略":
难度易:ZII、サザビ－
难度普:Vガンダムヘキサ、ガンブラスタ－
难度难:ジム・クウエル、ガンイ－ジ

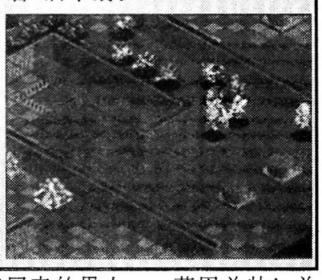


→在洞里到底有什么好东西呢,熟练度决定一切!

在36话A"夺われた真・ゲッタ－ロボ"OR 36话B"真・ゲッタ－ロボ对マジンガイザ－":
难度易:ガンダム试作2号机(后半战中可得)
难度普:ノイエ・ジ－ル(后半战可得)
难度难:ジ・O、デストロイド・モンスタ－(后半战可得)。ジ・O是真实系机体,但是却拥有很高的HP,和装甲,可是地形适应性却非常的不理想,不知道西罗克是怎么用它制霸宇宙的(笑)



在30话"イノセントを统べる者"后半战:
难度易、普:HWSvア－マ－パ－ツ
难度难:HI vガンダム



→注意!アムロ的后半生能不能得到强力机体就在你是否进入了这个通风区域!

本期特别感谢刚刚从地狱回来的男人——莱因总帅!总帅冒着每天都要流失将近三斤含有NT资质的鼻血的危险为大家献上了这次的隐藏机体。当然,下期还会有莱因亲自编写的隐藏人物得到方法,大家不要错过哦!



尤多娜英雄战记

~泪之指轮传说~

PS	厂商:BANPRESTO	类型:SLG
	发售日:2000.4.28	

文/莱因总帅　责编/WP

这个游戏的确继承了火炎纹章的精髓，是个令人欲罢不能的游戏。只是系统稍嫌复杂，令刚刚接触的玩家感到困难，研究所将陆续为大家讲解游戏中的难点。希望大家早日过关！

全部特技一览

森の战士：在森林中命中、回避率上升10%，移动加1。

草原の战士：在草原中命中、回避率上升10%，移动加1。

边境の战士：在边境中命中、回避率上升10%，移动加1。ダークナイト可习得。

山の战士：在山岳中命中、回避率上升10%，移动加1。

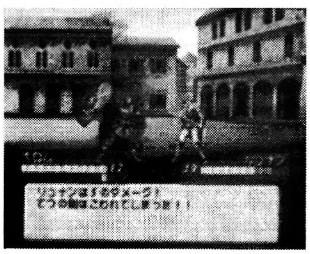
海の战士：在海川中命中、回避率上升10%，移动加1。

城の战士：在城岩、城内中命中、回避率上升10%，移动加1。

剑斗士：在斗技场战斗时，中命中、回避率上升20%。

カギあけ：可以打开门与宝箱，与使用扉のカギ同样效果。习得角色　ナルサス、ユニ、メルヘン、バド、ホームズ。

盗む：战斗时偷敌人的物品。习得角色メルヘン、バド、クリシーヌ、ユニ。



强盗：击倒敌人后得到其全部道具，但是周围3格内全部能力下降50%。习得人物メルヘン。

ワープ：移动到地图上任意地方的究极技术。我方无法习得。

变身：让临近的自军角色变身，同时提高其能力。习得角色ナルサス。

歌う：回复身边1－4格内自军角色HP2－10。习得角色リーリエ。

风水の技：一定几率发生完全无视防御力的特殊攻击。习得角色メリエル、レニー、クライス

地圣の技：一定几率发生无视地形效果的必杀一击。习得角色マーテル、リシュエル、ケイト。

烈风の技：一定几率发生对敌人即死攻击，技的数值越高发动几率越大。习得角色エゼキエル、アーキス、ナロン、ゼノ。

疾风の技：当敌人攻击时一定几率发生在敌人攻击前对其进行反击。习得角色サーシャ、ラフィン、エステル、クライス。

天圣の技：一定几率发动对敌人的伤害化为自身HP。习得角色ヴェガ、マルジュ、アトロム、メリエル。

圣龙の技：一定几率发动对敌人5次连续突击连续斩。习得角色ジュリア。

见切：敌特技攻击无效，只是对“盗む”与“强盗”无效。习得角色リュナン、ガロ、クライス、ラケル、ジ　ク。

连续の技：一定几率发生对敌人两次攻击(速度快的场合可攻击四次)。习得角色リュナン、アーキス、ケイト、ガロ　●ロード　●ゴールドナイト。

飞龙の技：一定几率发生对敌人产生3倍伤害。习得角色リュナン、ジュリア、ヴェガ、クリシーヌ。

大盾：一定几率发生DEF加20效果。习得角色ロジャー、ノートン、ロファール、ナロン。或者职业为ゴールドナイト。

死生の技：HP很少时必杀率大幅度上升且先制攻击率上升(底力?)习得角色ミンツ、エステル、ジーク、ノートン。

再移动：骑马系角色骑马时攻击后可以再移动。习得角色ケイト、ラフィン、ナロン、メル、アーキス。

素质：获得两倍经验。习得角色エステル、ナロン、ラケル、バド、サーシャ 。

カリスマ：周3格以内己方命中、回避率增加5%。习得角色リュナン、ホームズ、サーシャ、ユニ　或者职业为ロード或ハイドハンター的角色。

召唤：使用召唤之杖的必须条件。习得角色カトリ、エンテ。

破邪：与怪物系角色战斗时、命中、回避、必杀、必杀回避全部上升20%。习得角色ラケル、ゼノ、フラウ、ジュリア。

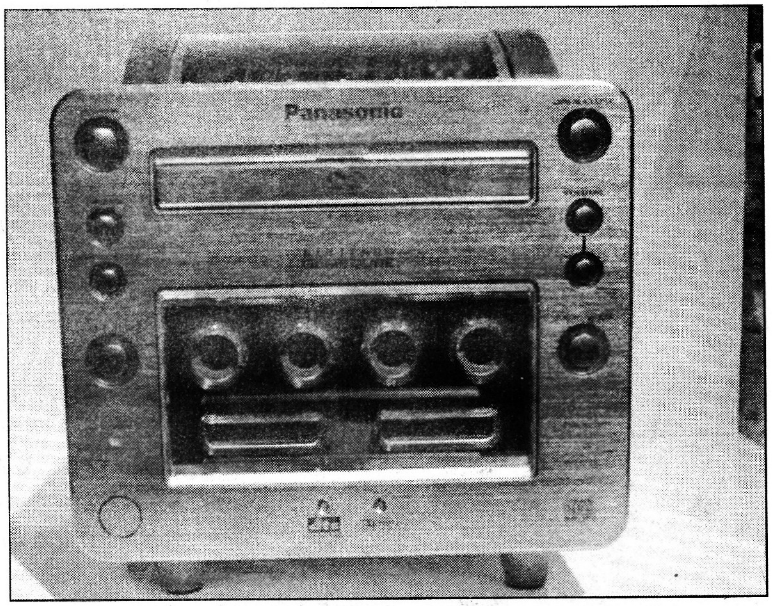
突击：敌人比自己慢发动对敌人2－5次连续攻击。习得角色ルカ、ガロ、マルジュ、バッ、シャロン　或者职业为ブラックナイト。

おとる：可称为最强的特技，使用后可令我方一名行动完毕的角色再次行动，对于自军来说是至宝之技。全游戏只有プラム可以从事件中修得。

注：由于版面限制，莱因总帅特别为大家准备的各种武器的研究将在下期刊登！

NGC 的最新进展

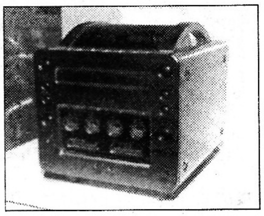
作为 E3 展上公认的“最吸引观众”机种，对于 NGC 任天堂可谓使出了浑身解数，先说那 50 台主机，哪一台不是配备了在欧洲屡获大奖的松下顶级 16：9 型 HI VISION 管 36 寸 HD 锐屏(而且很可能是以 D3 端子来进行连接，画像极之美丽)？然后山内大爷又指示“世界的宫本”手持全套 NGC 装备登场作秀以拉拢观众的心。回想起 E3 之前山内先生的“取消 NGC 在美国的销售计划”，再看看实际 E3 展上 NGC 的硬件软件之杰出表现，真不得不佩服任天堂的老辣。那么在这里，我们就向大家报告一下正要对业界展开逆袭的任天堂帝国之 NGC 集团军(含 GBA)有何新动向。



1、松下电器推出 NGC 兼容机，重回游戏机制造领域

如同上面大图片中看到的，松下公司的 NGC 在构造上与任天堂完全不同，它将顶开式碟仓改为水平抽屉式，然后在机器顶部增加了液晶显示部分以方便玩家在观看 DVD 时的操作。在解码方面，此型机与普通 DVD 一样具备杜比 DIGITAL 环绕声和 DTS 系统，值得一提的是，除 CD 外它还能当 VCD 机使用(！？)。松下版 GC 在日本的发售日未定，价格初步定在 3 万 5 千日元，约比 PS2 便宜 5000 日元。显然，松下推出这款主机意在协助任氏来压迫对手，毕竟在 DVD 技术高度成熟的今天，谁都可以实现用“游戏机看 DVD”。(松下版 GC 只对应日本第 2 区 DVD 编码)

不过说到底，松下制造的 NGC 也只是一台游戏机，它兼容一切 NGC 周边和游戏。



↑本体的造型酷呆，E3 上展示的是金属版。于是有人笑称其外型像个小电冰箱。不是吗？

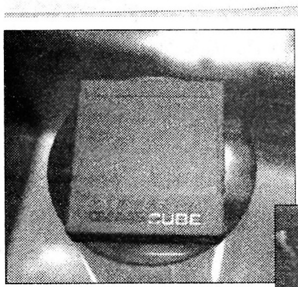


2、NGC 主机规格提升，稳定性更强，更易量产

为进一步打击对手，强化自身战力，任天堂一举将 NGC 的主频提高到 485MHz，由于是 IBM 之 POWER PC 架构(与 MODEL3 相同)，其演算过程较原来的 405 兆赫要更稳定。同时，为了量产方便，在不影响性能的情况下，任天堂向下修正了 NGC 内存的传输速率，并对主机内部架构进行了精心再调整。

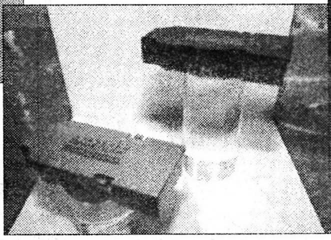
3、NGC 周边丰富，展现任天堂特立独行风格

宫本茂在 E3 展台上站着为观众操作“任天堂弟兄乱斗”、“路易收鬼”、“PIKMIN”，台下好评如潮，欢声四起。宫本又称，“理想的 NGC 游戏用手柄的 A 键和主摇杆来操作就够了”，而且他还一手提着 NGC 主机(机器背面有个“提手儿”)一手高举新型无线手柄进行造势。在后来的讨论会上，宫本表达了“今后一定要制作出革命游戏”的愿望，并对当前业界在游戏制作上的不良倾向展开无情大批判。最后他预测了 NGC 推出后的美好前景。



↑请看首次公开的 NGC 记忆卡！其规格为内部搭载 4MB 闪存。另外，松下大力提倡的 SD 数码卡也会活用到 NGC 中去。真是一台强力的全年龄主机。

↓NGC 的猫是嵌在机器下面的。图为 56K 和宽带，网络是“大势”！





↑无线手柄名为“WAVEBIRD”，10 米超远距通信可能！



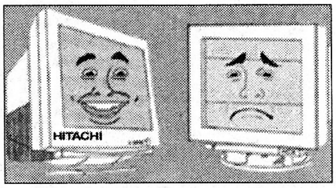
←这是 GBA 专用的可写入式电子卡片系统，具体使用方法不明，大体上可将卡片内的资料(图为口袋妖怪卡片)读入 GBA。

最好的游戏●史克威尔的CG+任天堂的内涵+世嘉的创意+卡普空的捞钱术。　最差的游戏●史氏的内涵+任氏的CG+卡氏的创意+世氏的经营术。——以上是河南鹤壁市高中三年3班的赵远明读者投来的，此乃天语看过的最有意思也最值得玩味的“小字”之一。

莎木●你就好像“四个圈”，吃了才知道！（天津刘震）/天：“四个圈”？什么东东？难道是冰糕？是不是有一种“四个黑圈”来着，还带块巧克力？……（倒）

无线、环保与健康

显示器Q&A(二)



1、什么是显示器的带宽？

带宽是指每秒钟显示器所能处理的资料量，以MHz计算。其值越高，表示显示器可以在更高的解析度下以更高的刷新率来显示图像。

2、什么是显示器的解析度？

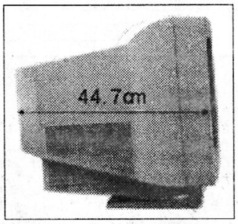
所谓解析度，是指构成一幅图像的像素总数。以VGA效果的640×480解析度为例，指的就是将整个屏幕分成640个水平点乘以480个垂直点。由此可知，在同一显示器下，其解析度越高，所显示的图像就越小。简单说来，当您要达到更高的解析度，如2048×1536，您的显示器就需要更高的显示带宽和**垂直/水平扫描频率**（注：前者单指画面的刷新速度；后者指电子枪射出的电子束由左至右每秒扫过的水平列数，以KHz计算）。

3、难道购买显示器时一定得选择通过TCO99的？

绝对一定要选择带有TCO99标志的产品。所谓TCO，是指瑞典TCO组织所发表的环保辐射安规，其规定范围极其广泛而严苛，诸如环境污染、人体工程学、电磁、能源消耗、电场辐射、产品之可回收性皆在其所限之内。因此通过TCO99的显示器品质必定优良。当今世界，人类不断破坏自然生态，所有的自然资源均渐渐枯竭，加上科技给环境带来的污染，选择无污染、可回收再利用的产品，是你我共同的责任。

4、什么是日立的3S长管短深度技术？

短颈管由日本松下发明，而日立则使用长颈显示管，但其深度却又比其他品牌的显示器短很多，故称为“长管短深度”。以19寸为例，日立CM771U深度仅44.7厘米，而某品牌PF790其深度就要48厘米。目前的市场，依显示管深度来分有长颈与短颈之分。因为短颈管其原理乃是将传统显示管的偏转角度加大，投射距离自然变短，显示器也就短了许多，其优点为不占桌面空间，以17寸为例约少4~5厘米，其缺点为聚焦模糊——因为投射距离不够，所以无法像长颈管那样清晰，图像线性也较差。而日立采用的长颈管，使用了3S长管短深度技术，不但拥有短颈管不占空间的优点，亦具有长颈管之清晰、线性佳之特性。



←日立CM771U纯平19寸彩显，仅厚44.7厘米。

有必要讨论欧版DC的上网问题

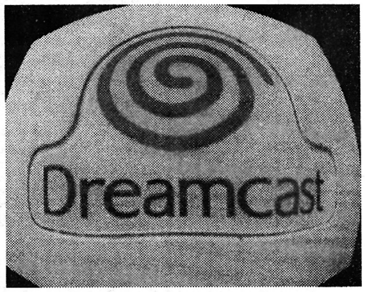
近日，DC虽然停产，但在中国大陆却越来越热销，多数玩家也都对DC上网比较感兴趣，众所周知，美版DC是买回来就可接上电话线上网的。而欧版……(555)

欧洲DC玩家(大陆)不要伤心，欧版DC的上网碟不久前已经面市了，在西安花6元钱就可买一张web browser2.0(D版)。还要有电话线连上电话(废话)，进入后出现“PLANET WEB”，然后按Start，其它的一概不顾，直到出现一画面，上面有“support”、“Play SEGA SWIRL”、“CONECT”和“EMATL”。注意以下是关键，当出现以上画面时，由于其第一次用欧DC上网，所以必须设定一下。热启(A+B+X+Y+start)后出现“Internet Connection”、“Email Account”、“Optional Settings”、“Timerone”选第1项，接下来就要填表了。

DC上网是可分两种的。一种是申请帐号，一种是不申请(具体的申请办法可去当地电信局咨询)。申请后，Your Real name上请填帐号，User Login可以任意填，Pass word填上网密码，Dial up Number填你家电话，Back up Number是备份电话号码，可以不填。

若不申请帐号，可用当地电信局的免费帐号，Your Real name——163、169、8163。password和Dial up Number同样，必须和Your Real name一致。填完You Real name，user Login、Dial up Number、Back up Number后就要填DNS了，共有两行，笔者将上行的改为202、100、4、15第二行的删除。完成后点OK，再将“Blind dial”改为“OFF”。将Long distance call prefix中的“1”删除，然后一直点OK，后选Save。稍等一会儿DC就打开SEGA主页。但只能浏览英文网，中文网与日文网为乱码。

最后说明，申请帐号后费用比不申请帐号少得多，这由玩家自行决定，玩家请尽情享受DC上网的乐趣吧。（陕西省长安县西安翻译学院2000级2113班 王佳，邮编：710105）



↑用DC上网真是一件好玩的事，如果有键盘还能聊天呢！可惜，天语的DC没有猫。必须再买一台美版？其实与网上冲浪相比，上网和他国玩家对战才是最有意思的——但前提是我们得设法搞到“WEBMONEY卡”才行，即是账号。此卡售价很便宜，一个月无限时才1000日元。

■天语：请大家上网前再仔细阅读一下主机说明书和上网盘说明书。另致天津张国宏读者，您来信询问美版机如何上网，可参考此文，而且美版机56K MODEM的传输速度更快。另外，您说220V的PAL制欧版，可以直接使用正版日版软件，并且问为什么美版机却不能使用（而且是“用引盘都不行”），对此我确实已经糊涂。因为我曾先后收到姚伟读者和另外一名“无名氏”说其有办法让使日版正版樱3成功在欧版机上运行（您却说日版正版可以在欧版机“直读”），其实很简单，用金手指来引导即可（可能实际画面会不满屏或声音变小）。关键是您“美版机不能玩日版正版”这个结论，我搞不清，因为除了极少量游戏如樱3，多数日版盘还是可以引导出来的，如莎木、VF、SONIC，这我都试过。张读者，您批评“菜鸟通”的光盘不好，不过我倒觉得收获很大，看到许多日本风光，蛮有趣，尤其是超级玛莉和格兰蒂亚的音乐，选用的颇见功力，您不妨细细欣赏。谢谢！

●难道铃木裕就是传说中的神？（南京下关区 赵冬咚）　●4月份买了GBC，6月看到电软的GBA报价，后悔不已。（山西侯马省建一公司 刘斌）/天语：现在看来，GBC是绝对0分，没有买的必要。因此维持上期的“判决”。　FAMITSU某期得奖的话（读者所寄）●我的世嘉迷哥哥玩了SGGG后哭了。　SGGG●时时令人露出含泪的微笑，惊喜的同时又感到些许的辛酸。（上海大学 闵鹤翔）　DC无限好，何愁近黄昏●久旱逢甘雨，家中聚故知，月黑风高夜，生化危机时。（浙江绍兴鲁迅东路 于志刚）　选票上的“游戏生涯的感想”●平时想了一大堆，等到填时却连一个字也想不起来了。（广东高明市“DC盗版0张”的罗锡明）　●北大吕宁等各地读者竟纷纷来信祝贺小天天打通玛莉A。托大家的福，也为不辜负大家的希望，现在本人打此游戏已经找到了任天堂规定的手感，如果以找蛋模式下的7-2关为例，我能从头至尾一滴血不费带着蘑菇、耀西和五颗星过关。

30000型与15000型大解剖

天语:上期文章受到广泛好评。这次也希望大家喜欢。为了让大家看得更明白，本系列讲座一律采用高清晰图片，遗憾的是页码比较紧张，所以这期先来半页，下期争取以整页刊登完毕。

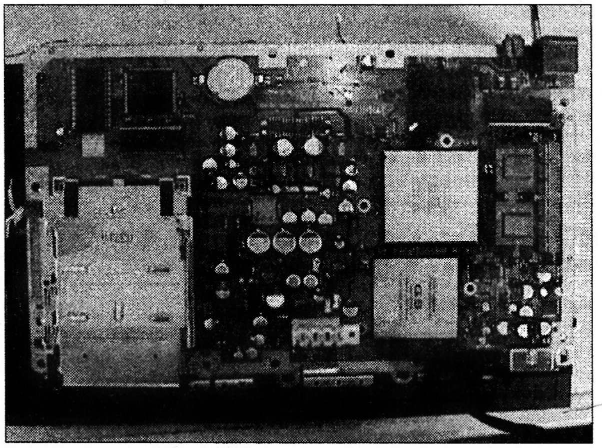
资料提供:北京地安门游戏机维修中心

现在市面上销售PS2机型多为15000型、10000型和18000型，此三种机型底板是大致一样的。但是新推出的30000型与以上机型有很大区别，从销售价格及机型重量到底板的内部机构，发生了根本的变化。

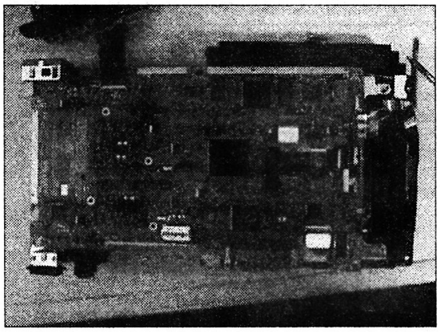
下面就以30000型和15000型作比较。

●主底板的区别:

大家看30000型主底板在中间偏右的位置，有一个很明显的缺口，从那里可以直接看到光头；15000型主底板则相对复杂些，这是两种主底板最主要的区别。



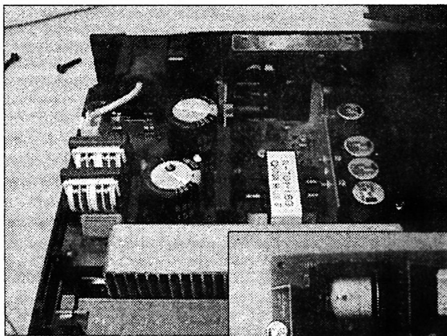
→15000型主机的EE和GS芯片，外观很是喧哗。



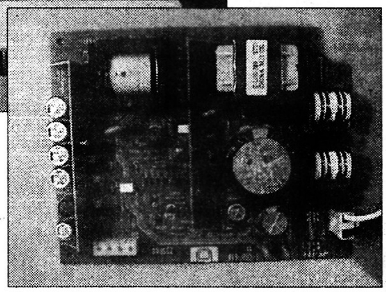
←30000型的新主板。确实比老型号要简洁得多。由于结构变化过大，编者一下子竟未看出来这新主板上都是些什么东西。

●开关电源板的区别:

PS2电源功率为50W，所以要求机内电源部分必须非常稳定，15000型PS2采用双电容电解稳压，30000型又把电容合为一个大功率电容，这是30000型电源板与15000型电源板最大的区别。



←对于游戏机来说，型号越老，主板集成度越低，其所使用的元器件越高级、越可靠。



→这是30000型电源板，只有一个大号电容。

NGC主机规格变更

任天堂日前宣布调整GAMECUBE主机规格，除了CPU「月光」之外其他大部分元件都往下调降规格，但此举是否会影响GAMECUBE整体实力?替主机开发绘图芯片的的显示卡大厂ATI请大家放心。

这次GAMECUBE主要调整的硬件规格如下:

CPU「月光」:405Mhz→485Mhz
绘图处理器「flipper」:202Mhz→162Mhz
音效处理器:100Mhz→81Mhz
主记忆体频宽:3.2GB/秒→2.6GB/秒
绘图记忆体频宽:12.8GB/秒→10.4GB/秒
浮点运算:13.0GFLOPS→10.4GFLOPS

ATI工程部副总裁Greg Buchner接受访问时表示，这次GAMECUBE主机调整规格将会更「均衡」，而且更便利游戏开发。这种均衡跟CPU、绘图处理器的时脉调整无关，「flipper」调降时脉主要跟搭配CPU「月光」的时脉调升有关，原本CAMECUBE的CPU:绘图芯片时脉比为2:1，现在调整为3:1，其实这样反而更好。

不过「flipper」并没有使用ATI研发的次世代绘图芯片「Truform」相关技术，而使用既有技术，ATI表示他们接手GAMECUBE研发时，主机开发已经进行一段时间(因为1998年任天堂与ArtX开始研发GAMECUBE，而ATI去年并购ArtX参与主机开发)，而那时「flipper」开发已经差不多完成，来不及加入新技术，而且任天堂已经寄发第一阶段开发工具给各加盟软件商，所以他们根本无法变更「flipper」设计。不过ArtX与ATI合作多时，也在「flipper」中加入很多ATI研发的崭新设计，包含「Redeon」绘图芯片技术，足以跟Nvidia的绘图芯片抗衡(Nvidia研发XBOX绘图芯片NV2A与整合芯片组MCPX)。

而GAMECUBE最核心的整合型绘图芯片「flipper」由5100万电子管组成，内嵌3MB绘图记忆体，内部频宽超过20GB/秒，不过碍于主记忆体频宽只有3.2GB/秒而使效能打些折扣。而「flipper」也具备记忆体控管能力，包含24MB的主记忆体和16MB的A记忆体，其实能让游戏开发者用以往开发卡带游戏的逻辑着手，先把这些记忆体当作暂存空间，把资料先从光碟中读进来，让游戏执行更顺畅。

这次E3展任天堂展出不少GAMECUE游戏，而且都可能跟主机同步推出，ATI表示这些游戏都有进步空间，因为「flipper」最优势的就是贴图能力，能够同时8层贴图，能让游戏开发者尽情利用即时光源、环境贴图特效，而且同一个clock cycle能执行更多指令，同时进行更复杂的3D几何运算。

这次ATI简单叙述了GAMECUBE的绘图实力，其实过两个月「任天堂Spaceworld Show」举办时应该会有更让人惊讶的游戏展出，而且「flipper」支援全屏抗锯齿的能力也已经确定，这表示GAMECUBE将有更优质的画质表现，甚至能够产生接近于XBOX使用的GeForce 3「梅花阵反锯齿(Quincunx anti-aliasing)」的表现。ATI为了「flipper」研发许多专利3D技术，而且也自信满满，其成果正等待玩家亲自验收。

●GT3,有它在,梦美、F355全都没戏。(广西南宁江南区 陈杰)/天语:问题是我想了解一下您的GT3玩到什么程度。为什么"梦美"没戏,请解释"为什么"。
●要是天师以后敢再放"严禁买DC"、"不许误导大众"之类的GP,我就要他"しね——!!"(广西容县高中 甘佐明)/天语:男的一般不用"ね"。(倒)

梦游美国●①UNICORN 专业得要死!(天津世嘉迷 王德鹏)/ ②原以为自己是孤军奋斗,没想到"英雄所见略同",我已准备买一个方向盘。(福建世嘉迷奚海彬)/ ③天语:很抱歉,俺已经是世界第七了,大家想要超越可不那么容易(倒)。UNICORN 是不怎么好开,但好玩着呢,练习时绝对苦。要不是 DC 没猫且搞不到 WEBMONEY,我卡里的记录早就 UPLOAD 至榜里了,留名一定是 XTT · CHN。事实上爱玩梦美的人很多,而能够与梦美灵魂对话的,很少。

铃木裕谈 VF4

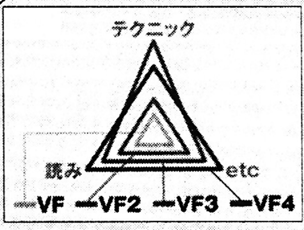
最近收到很多来信,都是询问有关 VF4 问题的。大家对本刊的 VF4 介绍感到有些不过瘾,纷纷要求公开最新消息。有关此游戏的画面,大家请从第 9 期批评附赠的 E3 光盘中找寻。这里仅提供一些特殊情报。以下所有消息,来源均极为可靠。

●VF4 得以实现,靠的是一支有热情有技术的团队。

●VF4 把 VF 系列中最有乐趣的部分再度强化。

●PS2 是个不错的硬件,如果它的魅力能够被引出来的话。

铃木裕对 VF4 谈了很多,大体上按以上几点来展开的。其中,有关第一点大师特别提到,VF"4"不是 VF"3.5",单靠一个人的力量无法完成,游戏在 AM2 全体同仁的不懈努力下才得以诞生。至于第二点,大师强调 3 是一款非常深奥的作品,主要面向 MANIA 和 HEAVYUSER,初心者会感到比较困难,而在技巧安排上 VF3 确实也曾步入"人力所不可及"之地步,于是在 4 中就取消了诸如高低差等等一些于现实格斗中无甚必要的高难度判定。4 在整体游戏性上比 3 要高,特别是对拳法的表现,堪称系列真实度的最高峰,同时格斗双方在对决时基本实现了"攻防一体"。请见下图。



↑面向相关媒体的新闻发布会上,铃木裕在电子黑板上边写边画。日刊记者都挺佩服裕的。

←TECH 部分 VF3 史上最强。而在格斗双方斗智斗勇的"一瞬判定"方面,4 是最强的(此点有利于初学者,拥有技巧并不等于必然获胜)。其他诸如画面音效等表象,毫无疑问,4 是究极。图片其实就是一个"游戏平衡三角形",我们看到,4 是一个大等边三角形,其面积最大,因此,其质量也最高。

另外值得一提的是,VF4 专用筐体的操作面板上有一个专供游戏者放置 IC 卡的地方,IC 卡中将存有本人的格斗数据,并可由此获得诸如段位认定和隐藏服饰等 ITEM。为了这个"卡片系统"AM2 特别设立了一个 VF.NET,现已可直接用支持 iMODE 的手机上网来查询全国排名并 UPLOAD 卡内资料(每当战胜与自己同 LV 的对手时,相关的成绩资料就存入卡中,那么当战胜这样的人越多,则段位就越高。连续战胜弱于自己的对手,段位也会上升。VF4 共有十级段位,诸如获胜率与连胜率等也会在网上列榜公开,意在激励玩家)。用 PC 来浏览 VF.NET 的计划正在检讨中。



↑由于 iMODE 电话在日本的极度过热,铃木裕对 VF 卡很有信心。卡片样式多。

由于 VF 高居街机格斗九五尊位,现在日本所有媒体一致认定,VF4 将席卷全国。于是就出现了测试版 VF4 想玩一局得等 90 分钟,而一台筐体一天下来所吃的币竟达"LOCATION TEST 史上最高收入"——35 万日元(已抵回筐体本身价格)的现象。想当年 VF2 测试时单机日吞 8~12 万日元,而电脑战机不过 17 万日元——对此在世嘉"个人街机展"上演讲的香山哲 CO-COO 已予确认,另外在十分高兴的情况下,香山先生一不留神透露出——

"由于 SEGA 新型街机筐体所使用的 MONITOR 在技术上已经实现重大飞跃,现在我们有一块性能高到在家中绝对无法体验的代号 NAOMI3 的基板正在开发中"。



媒体认为,这正是世嘉退出家用机市场却强化街机投资战略的证据。(就连 AM2 也用 NAOMI2 开发出一款极易上手的"女子沙滩排球"可四打 SPG。其泳装和排球一律采用世界名牌,光源突出,背景复杂,运镜自如,选手外型优美,动作流畅,画面 DYNAMIC 运动,绝对真彩发色,迫力极大,被尊为 3D-SPG。游戏中大量广告板上的商标均为顶级企业无偿提供)

剩下的就是 VF4 的移植问题。本来在 E3 展上铃木裕还特意强调指出,PS2 版 VF4 之"QUALITY"与街机相比"毫不逊色"、"将 NAOMI2 的画面复制到 PS2 上对于我们来说十分 EASY,画质绝对不会有任何差异",可是到了 6 月 8 · 15 合并号 PS2 专门志第 29 页,他在回答对 PS2 的印象时又说"PS2 是一台不错的主机,但它与 DC 的基本构造完全不同,到目前为止我想我们还没有找到一个能够将 PS2 的特性全部引出来的法子。而既然实行的是多平台战略,我们当然会对全部硬件进行有效的分析判断,对于 NGC 和 XBOX,AM2 同样会加以考虑。(如图)



←谦逊而有想法的铃木裕大师。

……对 PS2 来说,适合移植的类型还除了格斗之外我认为还有赛车,关键是游戏要发挥出 PS2 的特性。

……目前的 3D 格斗,玩家选择的面儿很宽,DOA 与刀魂都是非常好的游戏。制作出高品质的作品,会同时激活街机业界与对战格斗游戏两个方面。

……同其他 PS2 加盟厂商相比,我们的经验不能算少,今后应当大力发掘 PS2 的"潜在能力"才行。看过 GT3 后,许多人都发出了"哎,这才是 PS2 的实力嘛"的感叹,这是事实,希望这样的感叹也能早日出现在我们的游戏上……"

VF5 与铃木裕的一些想法

●"我正在考虑最新版本的莎木在哪个平台上制作才是最好的,并且为此已经做了一些考查。"

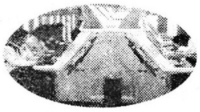
●"对莎木我确实有很多想法,不要说给游戏机制作,就是在价值 3000 万美元的器材上,那些想法未必能够实现。"

●"我始终愿意制作 VF5……在街机领域,当力回馈技术被突破之后,如冲破火网等,曾经迎来一个飞跃;而游戏从 2D 进化 3D 则又是一个飞跃。那么当下一个大步迈出时,我认为一切都会 OK。"

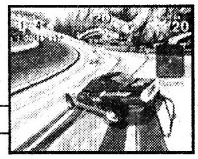
●"至于这一大步何时迈出,很难回答。不过我认为人机互动的突破口在于街机的输入和输出设备上。如果我们的筐体能够大量采用节省空间的平板显像管,就有可能促成这种互动新技术的早日实现,并且会对街机的设计思路产生重大影响……"

更多精彩内容,请参考《菜鸟通》第八辑

●我在家里打生化是 S 级,而在学校考生化为 D 级,我女友是学习委员,与我正相反。又,以下为引自报纸头版头条的消息——"自从我军用王牌空战和武装雄师系列训练部队以来,中美两国军事实力日趋平衡,形成两极。"(辽宁鞍山 王桐)



点刹→降档→甩尾→加档，是一个连续的高速过程。过弯时机是一方面，维持速度更重要。因此大家使用 MT 时，手指一定要灵活，控制好打轮力度，以保全车速。

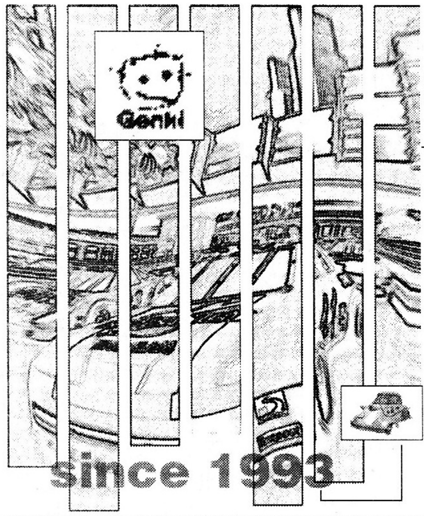


一款游戏如果没有游戏性，那它的画面再好也没有用。任天堂，世嘉作为专业厂商，为赛车游戏溶入大智慧。

DAYTONA USA 2001(四)

http://daytona.dricas.ne.jp/

www.amusementvision.com



DAYTONA，获得无数玩家肯定的专业赛车游戏。DC 版网络对战全世界大好评伺服中。有条件的读者，请一定上网体验！

注意：3 月份举行的官方网络大赛中，规定只许使用 4 辆标准车（结果"闪电"成了唯一）。但平常对战时是可以选隐藏车的。

天语：上面的 DRICAS 梦美公式网页，也不知朋友们是否有看过。那里有 DC 版梦美全球大排行的，各条赛道、各种模式、网络对战，成绩全世界完全放送（用 DC 上网后可直接把 VMS 中的记录上传过去）。**感兴趣的朋友不妨用 DC 测试一下自己当前的赛车水平**

别人的技术很恐怖吗？不！——天语的六条重要赛道（兜圈子的"777"和"环精灵"除外）成绩全都排在前 20 名内。什么？很弱！？不是说我吧？要知道天语一直用自动档的，555……

YES，正是因为看到了差距，现在天语苦练手档。不怕大家笑话，在手柄上使手档我是挺怵头的，不过第一次练习时，海边道/HARD/40 车/S 胎/UNICORN 的第二圈就达到了 1 分 39 多。几天后将车数减半，中硬胎 PB 超级即达 3 分 16 秒多，记得当时曾兴奋地上网去查——结果当然残念——排行榜上有日、美、韩、港、台等地高手的成绩，实战中 SEASIDE 的王者是 S 胎火箭 1 分 27（而 FREE RUN 时更有人达到 1'23）。和 1945、VF3、SF 等专业街机（真）一样，高手们的水平实在是……SEASIDE 想进前十？3 分 14 秒 3 以上免谈……。唯苦练超之！

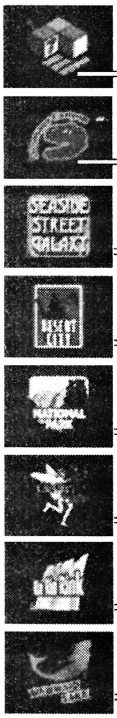
天语认为，梦美对玩家的考查不在于什么手档或自动档，**而在于其对赛道的理解**……只是手动换档，更加能感受到梦美的终极专业与刺激。变档手法请容后述。

不过不出天语所料的是，独角、摩托、红猫在游戏中皆为爆强车。除难极的火箭这另类之外，打分完全符合上期表格（"恐龙谷"天语 UNICORN 照样 42 秒 5 死也不用老爷车！）。

一番思考过后，惊叹网络将世界变小，因此也特别期待除 DC 以外的各主机在网络游戏方面的表现。盖茨先生将"网络游戏"视为电玩业界的"救世主"，果真具有远见卓识。

上级者在路上追求的是连绵不绝的激烈手感——速度、耐力与碰撞美学
"梦游美国(现实即云丝顿 DAYTONA USA)"是真正的赛车(游戏)艺术

试车手小天天谨识



七七七

恐龙谷

海银河

沙漠城

梦公园

环精灵

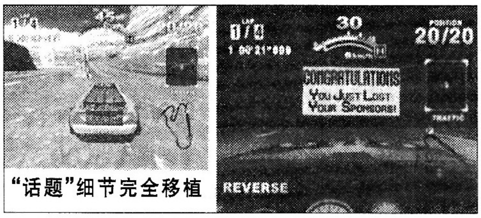
溜溜冰

人鱼湖

AV 的专业风采源自对个性的追求。不但车有标，赛道亦有。梦美，够 IN。

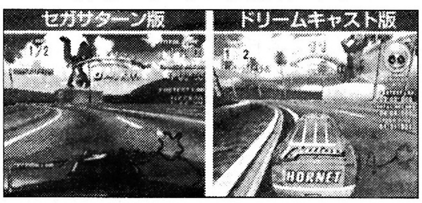
不玩梦美，谈何赛车。

"梦美"温馨回顾



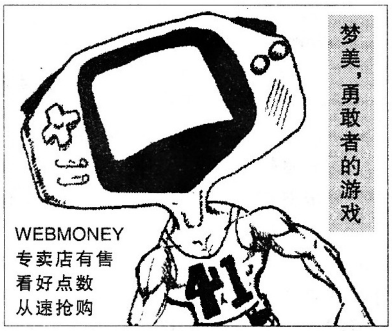
"话题"细节完全移植

●街机中级赛道，如上图，有一块牌子只有在"逆走"的时候才能找到。找牌子的时候只要将车子从起点处逆驶至最后一个大弯旁的山洞中就能看到！牌子本身没什么意义，但上面的字有点意思——"CONGRATULATIONS! YOU JUST LOST YOUR SPONSORS!（恭喜！你已失去支持者！）"。



←就想到当年的时光。看到左面的土星版，

●街机上级赛道。由于 VF 中有海神杰夫里，因此当时还在 2 研作副部长的名越很自然地将杰夫里雕像放进赛道。在 SS 版中，正常驶过塑像时，海神呈"健美运动员"状，而如果"逆走"经过此处时，他就变成了"杂技运动员"。DC 版中取消了这项设定。



梦美，勇敢者的游戏

WEBMONEY
专卖店有售
看好点数
从速抢购

天语对 DAYTONA 新手的几点建议

●使用 MT，虽然能以高于 AT 的速度过弯，但失误同样不可避免。练习时的第一步——使用自动档熟悉赛道并体会甩尾。

●对于某些连续组合弯，抓地过比甩尾要快，这时一定要考虑 OUT IN OUT 的取位原则，须细细把握油门与 GRIP 的关系。

●能够高速甩尾通过的弯道，就要完全发挥车的威力，必须手档严格控速。侧滑末期感觉 GRIP"即将"回复，请马上回档。

●赛道中的每一个的弯，无论大小，必须牢记你的最高过弯速度，今后全力保持。

掌握了梦美的玩法，就会从本质上看透一切赛车游戏的深浅与真假（如街机"山脊"大系就很浅），不被幻像迷惑。

在"随大势"方面，向 FAMITSU 学习。

I WANNA BRIGHT SKY, LET'S GO TOGETHER……当您与梦美灵魂对话后，理应体会到第 008 首歌的动听……

梦美和 GT3 究竟哪个更"专业"？●这是网友游戏迷提出的问题。梦美 DC 版日本销量约 5 万，可 GT3 却大卖 90 多万，至今每周数万销量且带动 PS2 硬件，哪个更"专业"不是显而易见吗？当然是销量大、画面好、超真实、送手册、广告酷的 GT3 更"专业"。看来《游戏批评》第 9 辑是到了热卖的时候了……

承认梦美是专业游戏，也许是和平解决“GT3现象”的唯一途径……承认吧朋友，别再和专业对抗了。

MODEL3 STEP 2.0 基板“梦美 2 · POWER EDITION”(50 寸完全体感)，其片头 DEMO 将 DAYTONA 精神诠释得准确而到位。那是真正有激情的赛车运动，一个字——纯。



UNICORN

在 DC 版梦美中被 AV 公司设定为“CHAMPIONSHIP 赛事”多年以来的冠军车、英雄车——UNICORN，就其外形来看，天语认定其原形为 1967 年型“舍维 · 马斯腾(音译)”牌 GT500 车款“伊利诺阿”……请先别烦，好，不说这些了——但是亲爱的读者朋友们，编者衷心希望大家能够在当前这样一个游戏青黄不接的过渡时期，亲身体验体验至高至深至纯至真的游戏（比如新近登场的疯的 2、两次进入金殿堂的东京巴士(PS2)、梦美 2K1、玛莉 A(日刊的分简直是胡打)等）。不过天语可是不会“跪请”的哦！(笑)——街机梦美在全球遍地开花，请邀上几位好友一起去四联、八联或十六联录像对战，树起耳朵来倾听那“嗵”的巨响并开怀大笑吧！噢对了，当大家在 DC 上创下新成绩时，除第 3、63 首歌之外，还可以选择第 55 首 BGM 来进行超大音量庆祝试听……

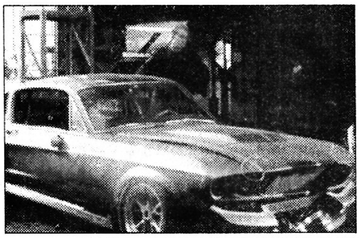
梦美 WAVE MASTER 的编曲、光吉猛休的演绎，盖了。

GT3 是史上最强赛车(？)●对此相信任何人都不敢有意见，编辑部人人喝彩（销量 100 万的游戏，画面又较好，所以尽管“PS2 都降到 3200 元了却仍然不太好卖（某批发商）”，GT3 的连续攻略我们还是顽强地奉献给了大家），FAMITSU 更将 GT3 攻略做成全赛道之重点弯道大分解图，赛车逐帧分析动态，令人啧啧称奇——只是过弯速度仅为几十、百多公里，甩尾的爽快到哪里去找呢？在这种速度之下，心灵的满足感又到何处去寻呢？本人也算是个梦美半颤子，现谨慎提出这个问题，恳请 GT3 玩家来信批判。毕竟，在像梦美一样异常复杂的操作和超高等级的速度面前，眼睛基本属于“摆设”——玩到最后快破自己纪录时，眼前一片空白，心跳加速，而手臂竟轻微颤抖。想跑出几圈完美的成绩是多么的难啊——哪里还有工夫看美景！而高速行车(绝对)时大脑对手脚的指挥，则完全是下意识的，某种程度上恰似 1945 第二轮里“魔西分红海”之感。又，与梦美灵魂对话后，就可以掌握大量驾驶而不是其他技巧，并做到融汇贯通，游刃于任何真 · 纯 · RAC 中。

天语手绘 SEASIDE 之究极超爆特大攻略，现在完成度 0%。

除去 OUT IN OUT 这一抓地过弯铁则，但能学会控制油门并掌握甩尾，再适应一下主视点(务必)和手动档，其实雷特娜就可以了……

看看下面的车，您是否觉得有一丝“酷”意？如果有，就玩梦美吧！



←这就是『伊利诺阿』。这些车看似破烂儿，却高级至极，堪与本特利叫板，甚至更高。虽然借用的都是老爷车的外型，其内里却装有高科技大马力机器，价格昂贵，非常人可得。

操作要像梦美这样繁，才算您把游戏玩？天语对青岛海洋大学李佳华读者的提出的尖锐问题痛苦思索中……

世界第七、第八、第十二！

——连续四天的“日均五小时无间断死亡训练”下来——海边道，PB 超级/MT/MH 胎/10 车/HARD，勉强 3 分 13 秒 562(1 分 34 秒 216)，列位日本第 7——据天语分析，此一成绩的提高空间当在 2 秒以内，再高的话，实非本人力所能及；RINK 道，独角/MT/M 胎/40 车/HARD，3 分 25 秒 843，暂列第 8(在读者面前不敢吹牛，若能少几辆蛮横对手车，再快个 3 秒向全球前五冲刺没有任何问题)；人鱼湖(此赛道从未大练特练)，独角/MT/中软/40 车/HARD，4 分 15 多，列第 12。至此，天语急盼国内梦美高手勇破日本记录。

天师学长：你好。——无意间读了电软，发现我的文章刊登了，心里非常高兴。这些日子以来我玩飞机的次数越来越少，只是偶尔玩两把 1945，在我那次投稿后的一个月，我的两个游戏又有了新纪录：(1) 1945：打通二周目，分数没记得太清楚，只是精确到万位，是 193 万多，(2) 雷神传：2 - 5 分数为 19318250 分。我已经有大约半年没有见过我的日本朋友了，听永山游戏厅老板说：他好像转学到了天津南开大学读语言系，我很想念他。我没有玩飞机游戏的原因是因为自从天津华联商厦举办了首届跳舞机大赛后，我开始练习“DDR 3rd MIX”了。现在，我不但能把 3 代 DDR 所有曲目都跳下来，而且在四曲连跳中有一组是以“DEAD END”曲目结尾的那一组，我的分数是“93606030”，最大 COMBO 数为“1250”，很厉害吧！在天津，除了第一名赵冠，和第二名王磊以外，论分数第三位就是我了。现在，我经常和他们研究如何跳花式 DDR(天语：最近走了趟华联，发现有个着白色黑杠阿迪舞鞋的人跳得太棒了，手脚并用，动作美极！看来还是花式跳法好看哪！)。

和平影院我去过几次，我第一次去时，看到 1945 第一名纪录是震电飞机 2 - 3，我很吃惊，我使用震旦飞机只能打到 2 - 2，分数约 110 万，没想到和平影院居然有高手，现在想想，可能是学长您吧，实在佩服（天语：如果是震电那就是我了，我用此机最好曾打到 2 - 5 关底前。我对第二轮几乎没有什么理解，只是瞎打)！第二次去时，我玩了一把 1945，纪录是 2 - 7，165 万左右，然在上面打上了“ZYJ”我的名字。

下面讲讲第七关引人形小怪和四方老怪的方法吧！此方法是从日本传来的，中国可没有人知道喔！为了中国 1945 水平的提高，我决定不再保密了。引人形小怪方法是：快到三个随意转出的小怪之前，把飞机控制在屏幕最下方，然后把飞机纵向对准你所打分数的十万位即可。引四方老怪方法是：用上述方法对准你所打分数的百位和千位之间即可(此方法只用于 1P，2P 则不行)。至于在火车那关引另外一列火车的方法比较复杂，而且每一关的引法不同，用文字说不清楚，在此暂不提，顺便更正一下，火车的总分数并没有 84000 分那么高，我仔细观察了一下，大约为四五万分左右，不过这分数也不低了。

至于难度对翻二周的影响，就我个人看法认为：在 1945 中，如果难度高于普通难度(5 级以上)会出现以下几种现象；①首先说子弹的速度明显大于普通难度。②子弹的密度也大于普通难度。③无论大飞机，坦克或是 BOSS，难度越高，它们就会越结实，不容易被打死。以上是我对难度对翻二周影响的看法。不知学长注意没有，1945 第一周目前四关是越来越难(不死飞机情况下)难度逐步增加。而翻二周目后，前四关难度并不是逐步增加，而是难度相同。

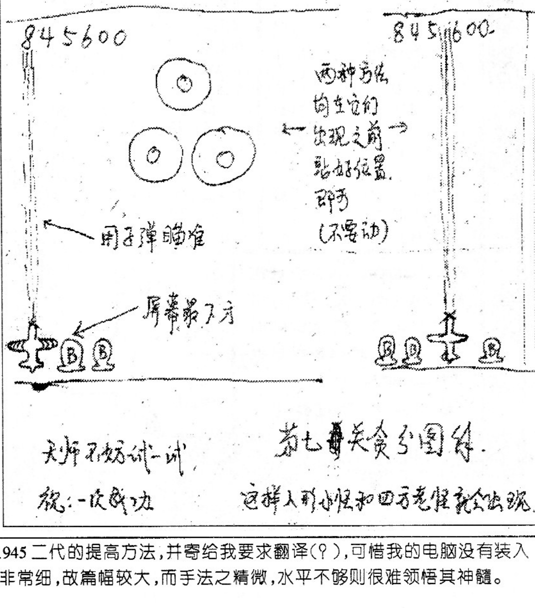
还有，上二周目后火车那关没法引火车，只要你引，就必死无疑，如果你使用“Bf109 型飞机”，第五关 BOSS 别打死，让它自毁。第七关，千万别引四方老怪，要引出螃蟹老怪比较好打，这是我的经验。如果天师非常想知道引火车方法，那如果您去和平影院，给我打传呼，随叫随到，我亲自教您。

我相信中国的 1945 水平不会输给日本(天语但愿如此！)！祝工作顺利，1945 水平更上一层楼！

忠实读者：翟英健

(新纪录中 1 周目 ALL：1093700，前四关总分 5504100，其中单关最高分是火车那关分数为 182700)

致歉：本栏目内容纯正扎实，如果给您的阅读带来困难请谅解

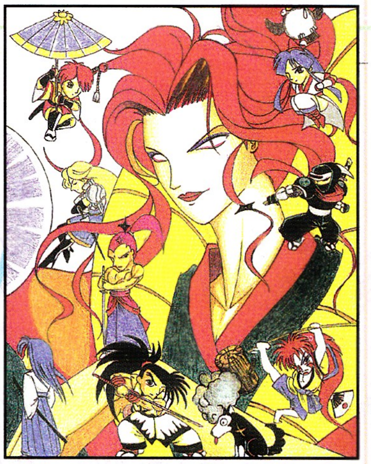


●站好位置即可(不要动)两种方法均在它们出现之前

天语●即将出国的刘源读者您好。您的邮件收到了。您如此孜孜不倦地在网上寻觅 1945 二代的提高方法，并寄给我要求翻译(？)，可惜我的电脑没有装入全字体，您的文件打开之后全是乱码。现经重装 IE，问题解决。日本玩家讲得实在是非常细，故篇幅较大，而手法之精微，水平不够则很难领悟其神髓。

大墙画廊

彩版vol.53

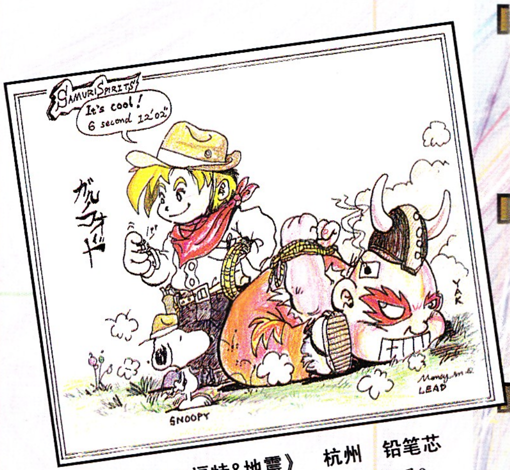


《侍魂--天草之章》　唐山　剑心

S：天草啊天草你为什么长得如此妖艳……

P：在旁边大放厥词的风林都分不清天草的性别了，说他是MM。　（廊P：★★★½）

或许不止“野百合也有春天”，看罢罗大佑、李宗盛、周华健这些陪伴着我长大的歌手的Concert，在感怀青春的同时，也体会到任何事物都会有人喜欢、有人讨厌，也正知“Boy Don't Cry”那部电影中所表达的意思：我们不能去嘲笑任何一种存在着的爱……画廊如此、“电软”如此、一切如此，春天属于每个人……　——廊主SHADOW & PHOENIX



《加尔福特&地震》　杭州　铅笔芯

S：德克萨斯的忍者为什么带上维京海盗的帽子？

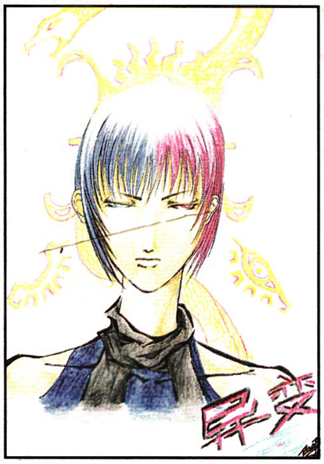
P：SNOOPY跑来凑什么热闹啊，难道替代了帕比的地位？　（廊P：★★★½）



《S·P》　福建龙岩　陈彦

S：被篮球怪人WP说成是流川枫，我有那么……

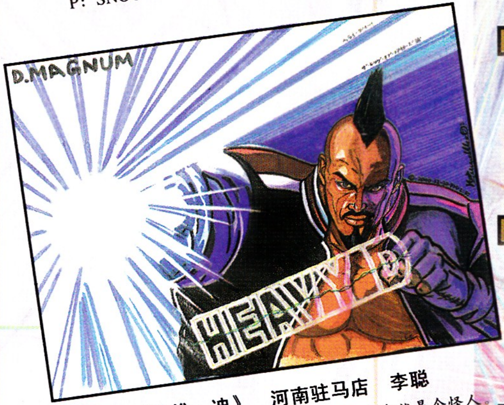
P：也许只有画廊的拥趸才能从脑后的小辫看出是我吧。　（廊P：★★½）



《异变》　四川德阳　包峰铭

S：看背景的图案似乎是某种图腾啊！

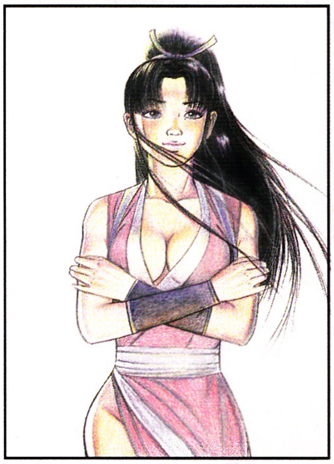
P：她头发这样的挑染可比什么韩流顺眼许多了！　（廊P：★★★）



《哈维·迪》　河南驻马店　李聪

S：WP十分羡慕的怪人，其实他（WP）本身就是个怪人。

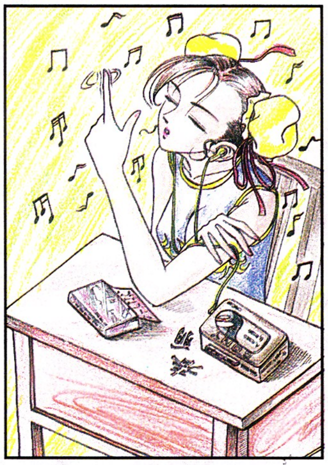
P：打出这样的光芒有些类似天马流星拳啊。　（廊P：★★½）



《不知火舞》　唐山　陈末

S：令风林想起了据说影响他光辉形象的“下级生”

P：这是什么姿势，是等待我还是憧憬谁……　（廊P：★★★½）



《无忧无虑的春丽》　镇江　杜俊

S：97年时SONY还是这样蠢的WALKMAN吗？

P：如此乐韵飞扬的时刻肯定很惬意。　（廊P：★★★）



《草雉京》　济南　郑姗姗

S：终于找到比我腰还细的人啦，呵呵……

P：升腾的火焰和忧郁的眼神就是草雉的标志吗？　（廊P：★★★）

竜の戦士 ブレス オブ ファイア BREATH OF FIRE®



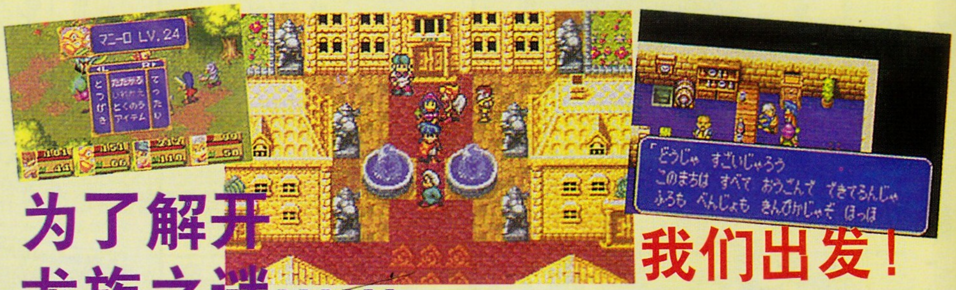
系列作品的原点从此复活！

GBA	厂商：CAPCOM　类型：冒险幻想RPG
	媒体：卡带　发售日：2001年7月6日

龙战士

龙的精神即将在GBA上发扬光大！

卡普空第一款RPG《龙战士》距离其SFC版发售已经超过8年了。当年以“变身成龙”、“同伴合体”等创新系统博得不少人气的此款游戏也就是初代的“龙战士”终于要在GBA上复活了！GBA版可以通过对战连接线跟朋友交换道具，而且画面、系统都得到了強化，总之又更进化了！玩家可以期待新版本所带来的新感受哦！一旁的风林又在夸耀本作是任天堂与CAPCOM的合作产物，是最強的。唉，这个编辑部中目前唯一拥有N64的男人……



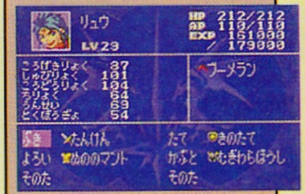
为了解开龙族之谜……我们出发！

故事的开端

数千年来这个世界在“龙之一族”的统治下一直过着和平的生活，但是自从黑龙族被邪恶的女神米莉亚魅惑后，就好似着了魔般的攻击白龙族，双方于是展开毁天灭地的大战……后来幸好出现了一位勇者，在他与7位伙伴经过极其艰辛的旅程之后，终于用6支钥匙将女神封印，成功地解救了世界。而在这场混战结束之后，白龙族为了赎罪决定将他们的力量全部封印起来，并发誓除非世界上再度出现危机否则绝不解印。

这里简单明了！

状态表示画面和道具一览表经过重制之后更简单易懂了。装备一览的地方特别在道具旁边加上小图案，而且道具的详细资料也改成只要游标移到上面就可以看到。



↑在武器等物品的名称旁边加上小图案，真是一目了然！

这里好漂亮……

GBA版不但开场动画经过重制，画面水准也大幅提升了。有了这么美的开场，故事也变得更有气氛！而且连一般游戏画面也比SFC版更有临场感了！



↑开场动画场景焕然一新，玩家投入游戏的感情应该也会倍增吧？



←妮娜从天而降并用手上的西洋剑将敌人贯穿！

必须经过无数的试练！

和7位同伴一起展开冒险吧！

与主人公一起冒险的共有7位同伴。这7位各自拥有这样那样的特殊能力。这些能力在冒险的途中各有不同的用处。譬如可以飞上高空取得打开门的钥匙，总之不同的个性实现不同的能力。活用他们的能力将袭来的困难一一消灭。



↑大魔法使蒂丝发动冰之魔法！其他还备有各式各样的魔法哦！

遭遇魔物







↑在豪华的屋中拼命探索，这可是RPG的常识哦。



必杀之一击！
全部去死吧！

解救世界的勇者们

为了拯救世界，他们用友情的名义开始了冒险之旅……

他们就是给予世界希望的一群

白龙族的战士 龙



会变身成龙的龙之一族的末裔，与姐姐相依为命。有一天他们的村子突然被黑龙族袭击……

飞翼国的女孩 妮娜



来自爱好和平的飞翼国。成长后可变身成巨大的鸟，好像可以载人飞上天空的样子……

地鼠族的战士 摩古



个性虽温和谦卑，但责任感非常强烈。能力很強，一天可以挖一条数百公尺深的地道。

森林之猎人 奇利亚姆



住在森林爱好自然的狩猎民族。以狩猎维生，擅长弓箭。此外森林知识也相当丰富。

技术集团—铁鬼众 毕鲁达



继承武器、防具制作技术之种族。据说拳力大到可以开山破石。听说他老婆很漂亮……

海之商人 马尼罗



除了内陆地区外，足迹遍布全世界的商业民族。本是著名的海上居民，后来事业好像不怎么如意……

自觉美貌的大魔法使 蒂丝



沉睡于古代遗迹中的大魔法使。不过好像因为睡太久了大部分魔法都忘光了……

盗贼集团夜走集 丹克



幼时被盗贼收留，比起自己的身世和真正的双亲，他更在意的是究极的偷盗技术……

要活用角色的特性

以上介绍的8名角色各具有冒险中不可或缺的特性，只要在原野画面将他（她）配置到小队的第一位就可以使用其特性了！此外游戏中还穿插有钓鱼、狩猎等跟冒险没有直接关系的小游戏！

丹克的专长：开锁



↑遇到锁着的门，然后让丹克站在前头……





门打开了！
丹克万岁～

奇利亚姆的专长：狩猎



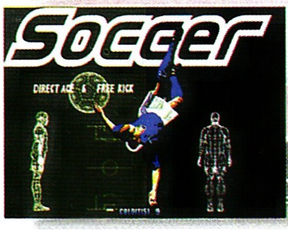
→发现野猪！此时将奇利亚姆配置到前面的话就可以狩猎哦！

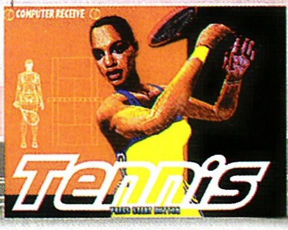


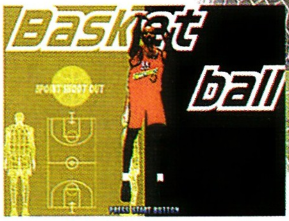


获得原始肉！
奇利亚姆万岁～

体育是人类活动潜能的最好表现





新感觉的运动竞技游戏登场！

目标是运动的殿堂——《HALL OF FAME》

仿佛参加型竞技节目的动作游戏，就是这款“运动集锦”。操作只用到方向键和2个键，就是这么简单！从8种、12项的竞技中选出喜欢的来挑战吧！一旦进入游戏，称霸各项竞技的雄心会让你不知不觉地沉醉其中哦！



在大会司仪轻快的语调之下，游戏气氛相当热闹哦！

2P对战激烈进行

这个丰富多彩的竞技竟然都可以2P对战哦！说不定打篮球会发生同时投篮、打高尔夫会发生面对面推杆的情况呢！玩法随运动项目而异。所以呢，现在可以先跟朋友约好，到时候来场欢乐的友谊赛哦！



双方打平的话，会进入毁灭延长赛哦！

SPORTS JAM 运动集锦

NEW!! SPECIAL 电软特报 REPORT!

完成度100%

GAME DATA	
机种：	DC
厂商：	SEGA / WOW娱乐
发售日：	2001.4.12
类型：	SPG
媒体：	GD-ROM
主页：	http:/www.wow-ent.co.jp/

本游戏忠实移植街机版！

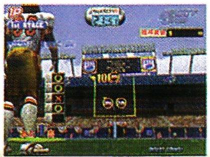
由于这是NAOMI基板第一次以GD-ROM形式出的游戏，所以移植到DC上可以说是一点问题都没有，而且就是因为这样，DC版将完全继承街机版各项竞技都具备足以单独推出的完成度，以及洗练的操作性哦！



在“运动集锦”中，可以体验像自行车这样新鲜的竞技哦！

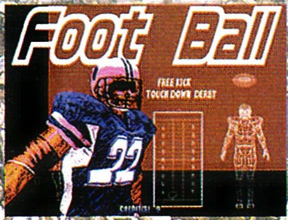
DC版原创模式也非常充实！

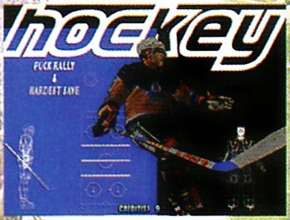
说到移植游戏的乐趣，莫过于魅力满点的追加要素了吧。本游戏就追加了街机版所没有的“原创模式”，不过其他像是在网络上与朋友进行对战也是可以期待的哦！



复杂的通关条件被继承了下来？









你能称霸这12项竞技吗？

三分球大赛

以方向键瞄准篮框来投篮。比赛进球数的竞技。每投5个球会换地方，要记得重新瞄准哦！



方向键是最重要的。

怪力无双

成为棒球击球手，瞄准球心将球轰出本垒打的竞技。与一般棒球不同，必须借连打按键来蓄力。



风林的力量足以参加。

冲锋达阵

充满美式足球豪快的速度感的竞技。总之就是连打按键通过面前的障碍物，比对手先达阵的人赢！



WP曾经是此项运动的选手。

一杆“近”洞

以高尔夫为主题的竞技。以方向键调整击球方向，以按键调整力道，球离洞口愈“近”愈有胜算。



S·P一度沉迷的运动。

长程射“脚”

类似足球场上的任意球。以按键决定路线与位置，小心踢的角度太正会被守门员挡下，相交球的控制是关键。



不由想起了贝克汉姆。

网球打靶

在网球场上和对手互相回球，以击中标靶为目的之竞技。在击球时配合方向键来控制方向吧。



阿加西参加的话会满分吗？

冰球斗牛

在比通常要小的球场上进行一对一单挑的冰球竞技。利用交互运球把球射进对手后方的球门吧！



对于S·P很陌生的运动。

百踢百中

足球的第2项竞技，这次是以“准”为目的。玩家要从踢角球的位置狙击设置在球门的得分板。



寻找刁钻的角度吧。

全力冲刺

玩家必须在2圈内超过对手，体力调节是重点。第1圈必须保持速度，第2圈才全力冲刺。



飚自行车是风林的爱好之一。

推杆王者

考验推杆者实力的另一项高尔夫竞技。以方向键调整方向再用按键决定力道，此外还要解读草纹哦。



其实玩Golf也是很累的。

踢球者

以美式足球的踢球得分为题材。助跑后对准球用力踢出去！要在两根杆子的范围内才算得分哦！



只有魁梧的汉子才适合的运动。

王牌守门员

成为冰球的守门员，将一一射来的球挡住。以方向键控制左右，并分别使用两个按键来救球。



感觉总会火并的运动。

UP你身体的无尽POWER吧！

音速的刺猬再暴走——



索尼克大冒险2

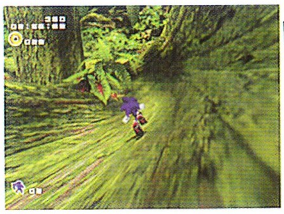
DC	厂商：SEGA　类型：幻想+冒险+动作
	媒体：GD-ROM　发售日：2001.6.23

索尼克华丽的动作一举大公开！



↑索尼克需以超音速在8分钟内逃出绿意盎然的热带丛林Green Forest!

外型像刺猬的索尼克，6月底再度在DC上展开大活跃，这次要为大家介绍期待已久的“索尼克大冒险2”的热带雨林舞台Green Forest。得知监狱岛再过几分钟就要被炸掉的消息后，索尼克必须紧急逃离迷宫般的热带丛林！

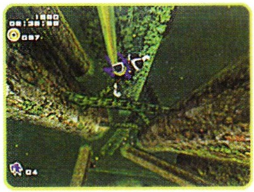


↑→分不清左边右边的丛林迷宫，你有办法在限定时间内走出去吗？

各种敌人等待着玩家！











在热带雨林团团围绕下
充满速度感的舞台

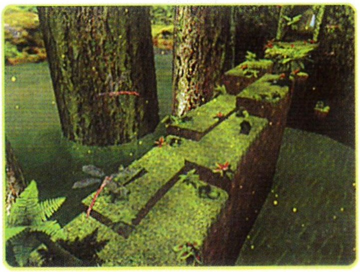
Green Forest



↑→巨木仿佛森林守护神般雄伟伫立着，顺利爬到最顶端的话可以发现什么东西吗？

巍巍耸立的巨木！
如何才爬得上去？







←↑就快到达终点时脚下地面突然急速崩塌，活用索尼克身轻如燕的优点度过危机吧！

脚底岩石崩塌！
快速通过吧！

活用升级道具，解开横亘在眼前的谜题！

在“索尼克大冒险2”的舞台中，有些地方藏有升级道具，其中之一的“太古的旋律”是从古代流传下来，可以奏出不可思议旋律的道具。如果拿来在舞台各处隐藏的“那寇斯族的台座”前使用，就可以让某种东西出现……





取得“太古的旋律”！

→“索尼克大冒险2”升级道具依效果分成很多不同的种类，全部隐藏在动作舞台当中，无论如何要设法找出！

台座上方出现跳跃台！



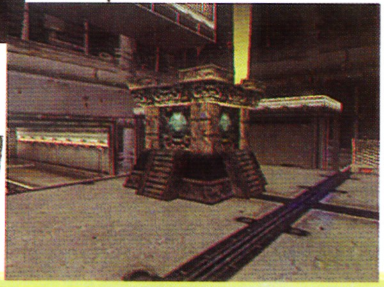




→↓站在台座前面奏出太古的旋律吧！

散落在舞台各处的“那寇斯族的台座”







↑→那寇斯族的台座就隐藏在舞台的各个角落。

新的动作增加后 索尼克的速度 更胜从前！

这个舞台最大的特征就是可以利用树藤来做各种动作。只要抓住树上垂下来的藤条，就可以像泰山那样移动了。此外，如果用脚勾住树藤，也可以做出猴子跳跃那种高难度的动作哦！



以猴子跳跃做出 急速降落！



↑使用猴子跳跃急速降落的话，有时还可看到掉落在地上的道具。

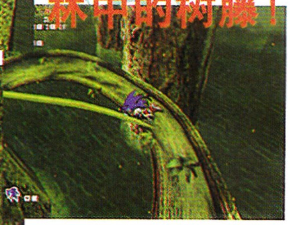
留意有没有道具可捡？



→↓利用树藤进行冒险说来轻松，其实可是很不容易的啊！

要活用林中的树藤！





←↑普通跳跃到不了的地方，只要利用树藤就可轻松一越而过！

超快感的滑行动作！

在这个舞台中，到处都有紧粘在树上的粗树藤。这些树藤不但可以让主角在上面像溜滑梯般滑行前进，速度感还更胜前作呢！

眼花缭乱～





↑新增加的索尼克滑行前进的动作，让玩家可以体验有如乘坐高速过山车般的超快感！

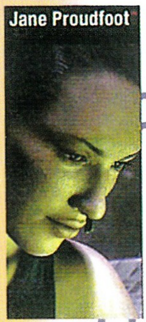


速度变快了！！



Jane

有美丽毒蝎子之称的她，除了美貌外，过人的胆识与強健的体魄都是她的武器。以身为士兵为荣，自尊心相当強，荣耀与火爆脾气让她每次一进入战斗状态，不管遇到多大的危险都全力以赴，不过也经常成为队友Neil调侃的目标。她那与生俱来的野性第六感让她即使身陷困境也往往能够化险为夷。（角色魅力度：80）

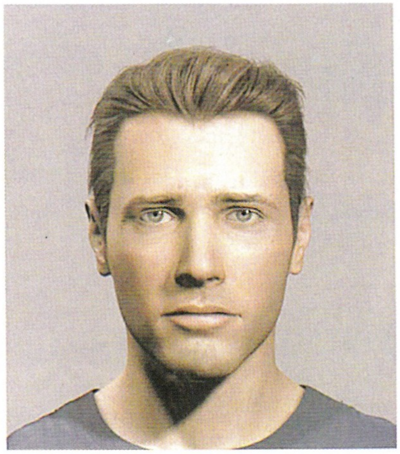




Gray

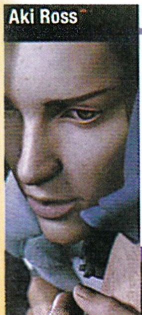
精英特种战斗部队“Deep Eyes”的领导者，Gray的忠诚与可靠让他在部下心中赢得不少声誉，只要是他带领的战役，往往都能毫不迟疑地在第一时间做出最正确的判断。对他而言，这辈子最大的挑战可能就是和女人的应对进退吧。（角色魅力度：80）





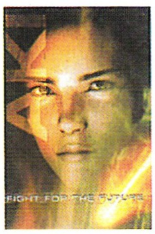
Aki

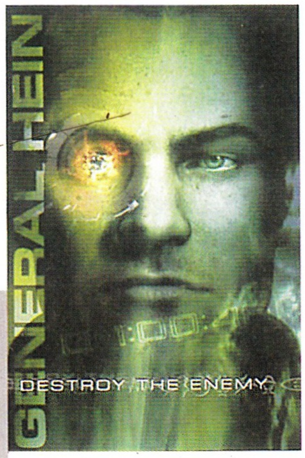
由于已经身受异形病毒的感染，Aki必须运用她的所知所学来找出对抗异形的武器。当她在寻找答案的同时，还必须面对无中生有的谣言。随着地球与她自己的生命的日益减少，她仍然以非常乐观的态度与果断的决策力来面对一切，尽她最大的努力克服一切障碍，解救全人类的生命。（角色魅力度：95）



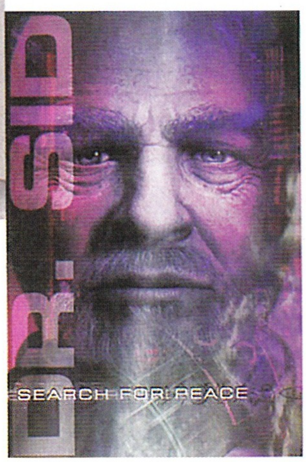


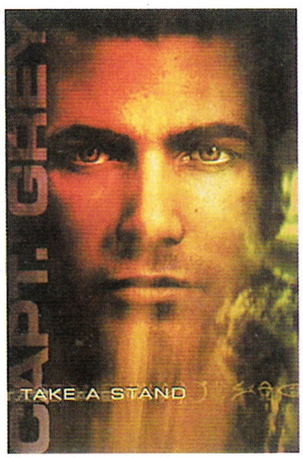






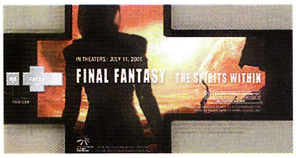






最终幻想 电影版

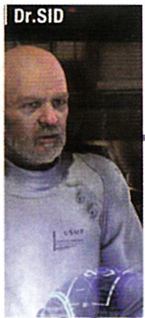
定于本月（7月）14日公演的《Final Fantasy: The Spirits Within》已在电视、杂志、互联网等各种媒体进行了风暴般的介绍，我们会在第一时间看到吗？（但愿不是枪碟版）

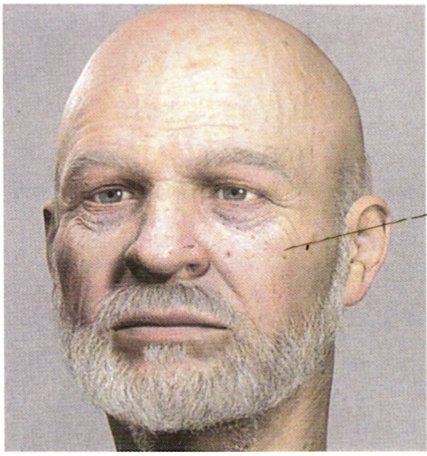




Sid 博士

天生鬼才让他在科学领域上的所知无人能比，只要一投入研究，他就会像走火入魔般地停不下来，其实他私底下却拥有一颗非常悲天悯人的心。他除了是Aki的启蒙老师外，当她有困难时他同时也是个会适时给她建议的父亲。在他创新与史无前例的科学头脑下，地球的命运是预期可见的。（角色魅力度：70）





Hein 将军

曾是位身经百战的英雄，Hein将军以他沙场上的经验主张以最快速最猛烈的方式来终结异形的生命。虽然他在战场的战术指挥无人能比，但是由于他的自我意识太过于强烈，以致于他的报仇意念蒙盖住他的理智。为了替全部丧命于异形手中的家族报仇，Hein决定采取以牙还牙的方式来让异形下十八层地狱。对Aki而言，和异形生物比起来，Hein的倔強与敌意反而更令人头痛。（角色魅力度：85）





Neil

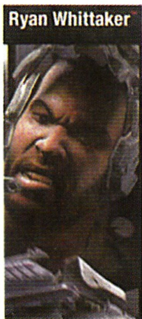
"Deep Eyes"组织中如同大脑般存在的人物，Neil不管是在超速运转的大脑还是強壮的身体方面都让异形吃尽苦头。经常以幽默的口吻来掩饰他内心的伤痛。在这个明天不知道会变得怎样的世界中，Neil是位相当值得信赖、不可或缺的強力伙伴。（角色魅力度：90）

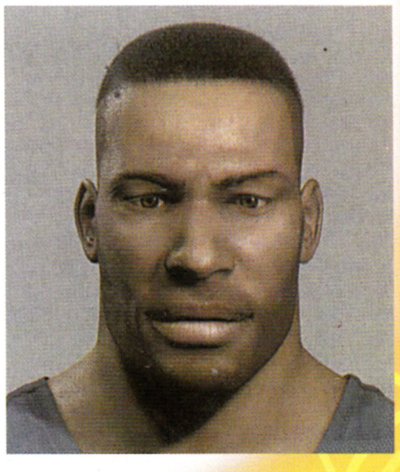




Ryan

"Deep Eyes"中士兼第二指挥官，不计一切地为组织尽心尽力。他的无私忘我与英勇成为部下敬仰的典范，尽管有时会和上司兼挚友的Gran顶嘴，不过他那也是基于尽忠职守的缘故。Ryan追求胜利的执着理念，直到他倒地不起的那一刻才会停止。（角色魅力度：75）







◀【飞翼浮游炮】

ν高达的背部基础装备的远距离操作兵器。射击后折回呈“コ”字型，释放出MEGA粒子射线。受到攻击时可同时打开成I领域（光线兵器防御系统）。

◀【光线莱福枪】

▲【RX-93 ν高达】

宇宙世纪0093年，由阿姆罗设计并自我搭乘的NT专用机动战士。采用新技术精神感应系统，运用NT的精神力使机体运动性得到飞跃性的提高。与宿命之敌夏亚的沙萨比之战胜利后，阻止阿库西斯落入地球，之后不知去向。

阿姆罗专用MS——

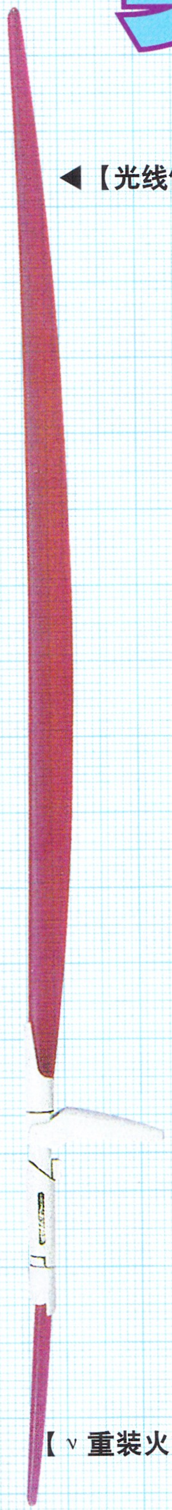
玩具总动员之

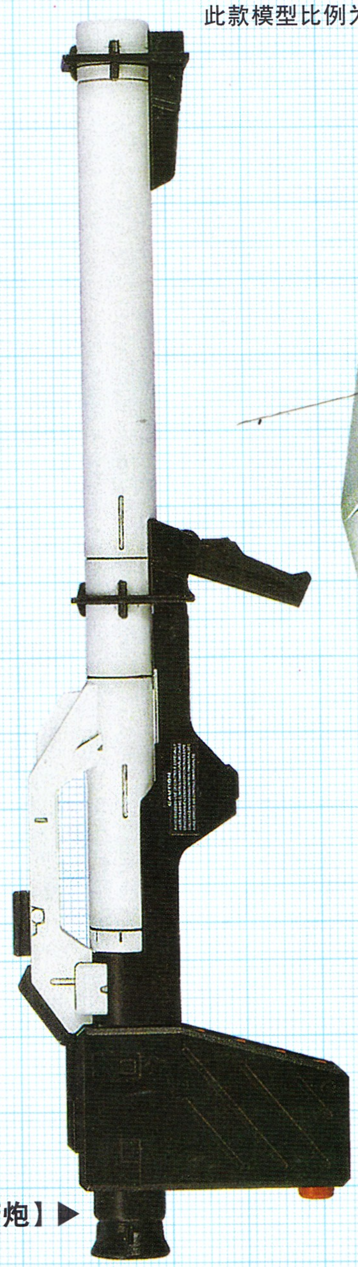
英雄高达传

第五卷

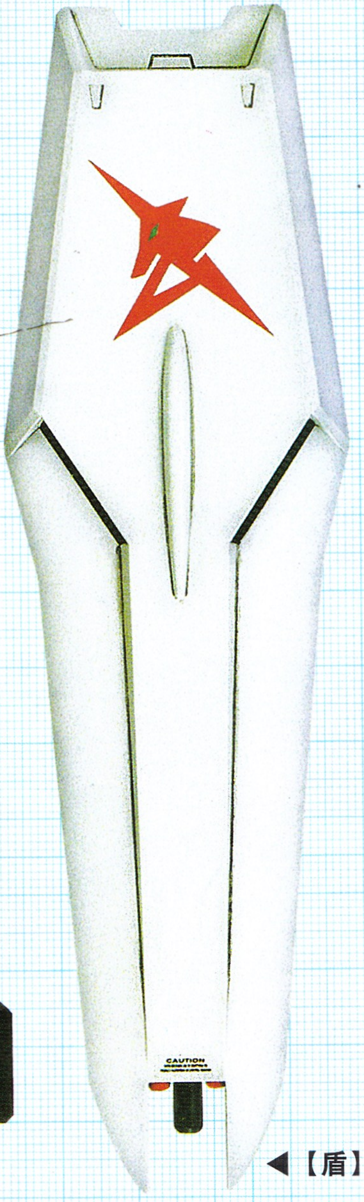
作为BANDAI高达模型系列跨世纪之桥的“ν高达”运用了BANDAI最高的技术，它给模型爱好者带来了全新感受。看来阿姆罗果然最强（笑）。此款模型比例为1/100，2000年12月发售。

◀【光线佩剑】





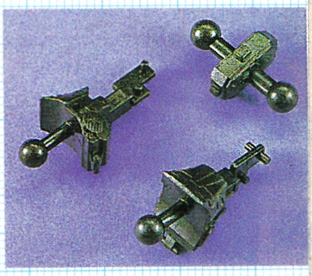
【ν重装火箭炮】▶

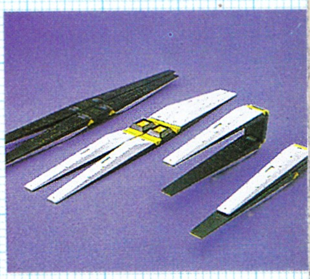


◀【盾】









「ν高达」塑料模型威武上场



the FEAR™

ザ・フィアー

恐惧

PS2 厂商：ENIX　类型：AVG+陷阱+恐怖
媒体：DVD-ROM　发售日：2001年夏

惨剧之馆的摄影现场！体验到前所未有的恐怖！

可以说是过去的游戏所无法体验到的恐怖……从游戏的名称就显示出了它的主题，至今从未出现过的惊悚冒险游戏将要在PS2上登场了。玩家在这个游戏中要扮演摄影师的角色，在过去发生过惨剧的某座宅邸进行摄影。当直接目击到恐怖时的镜头会摇晃，以及陷入混乱时的不稳定影像。真人演出的画面经由充满人性化的摄影技巧来显现，使得玩家可以体验到更写实的恐怖。简直就像是自己本身在进行恐怖影像的摄影一样的感觉，就请先从现在要开始介绍的画面一起来品尝吧。



通过照相机进行游戏

玩家是个摄影师，也就是说在游戏中照相机似乎是担任着重要的角色。通过照相机来看的影像会在一瞬间后起怎样的变化呢……

心脏不好的人请注意了啊



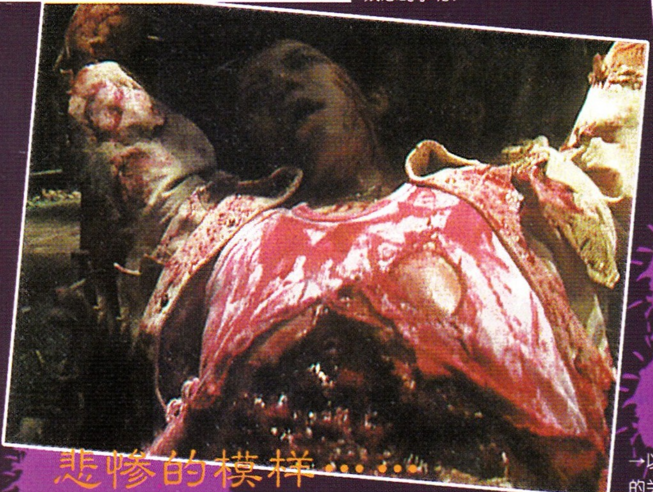
←被贴在墙壁上的男人！写在墙壁上的字到底是什么意思……

↓靠近一看，这不是连内脏都被残酷地挖了出来吗？到底是谁做出了这样残忍的事呢？





←被绑起来的主角和少女的头上发生大爆炸！为何两人会被绑起来呢？



悲惨的模样……



挥舞着匕首的男人！

←穿着诡异服装的男人正在用匕首伤害自己。



接二连三发生的事件

→以令人难以置信的角度扭曲的关节。这具尸体是谁？

Warning 正告：本游戏因过于恐怖，故请观看时注意！

杀戮者袭击工作人员！？能够平安无事脱身吗？

那原本只是很单纯的综艺节目。身为摄影师的你，在某一天，因为受托而前往据说在过去曾多次发生过惨剧的旧俄国公馆进行拍摄的工作。工作人员一开始时是以轻松的心情来展开摄影工作的。但是，这里并不是普通的房间！从正受欢迎的五个偶像明星与制作人开始，在工作小组成员的周围，接二连三地开始发生不可思议的现象……而玩家被赋予的使命就是活下去，并且平安无事地从房间中脱身出来！你能够耐得住这前所未有的恐怖吗！？





↑因为发生在眼前的惨剧而胆怯的演员。她看到了什么呢？

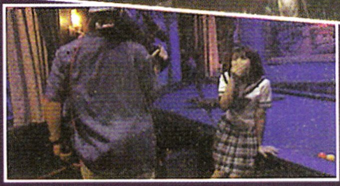
四处逃窜的少女们





↑已经成为尸体的女性。插在她嘴中的钥匙有什么样的意思呢？因恐怖而合不起来的眼睛，在最后时刻见到了什么呢？





↑浮现出惊慌与恐怖表情的少女们。惨剧突然袭来，她们的命运会……

进行着谜一般的仪式





←↓四个少女所拿着的是蜡烛与剑。这里面有暗示吗？

过去的惨剧





←逃窜的随行医生。他被什么追赶着吗？

成为摄影舞台上的旧俄国公馆，据说在过去曾多次发生过杀人事件。被发现的随行医生的尸体，那模样简直就像是被怪物攻击过的凄惨。而且似乎也有以前曾在此房间摄影过的记者的迹象……



↑据说以前来采访的记者也以恶心的模样被杀了，但找不到犯人。







怪物化的少女



←其中一个演员怪物化了。为什么她会变成这种模样呢？难道没办法让她恢复成原来的模样了吗？

↓→被烧得面目全非的身体、来历不明的怪物。有什么潜伏在房间中吗？







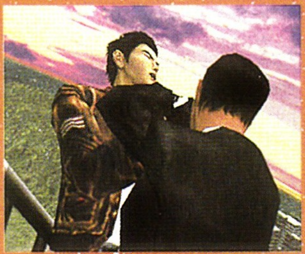


莎木II

DC 厂商：CRI　类型：冒险+FREE
媒体：GD-ROM　发售日：2001年发行

尚未明朗的新要素即将可窥见全貌！？

为报杀父之仇而展开香港之旅的冒险动作游戏（AVG）"莎木II"。在游戏里面，玩家将扮演游戏的主角芭月凉，然后去追踪一位名为蓝帝的人物。本作也和"VR4"一样，游戏的整个内容要比前作"一章"提升许多。另外，本作的开发度已达80%以上，而且内容也都大致已经固定。本期将先介绍几张精彩的图片给大家看看。其他进一步的详细内容请期待后续报道！





←↑从出生之地横须贺只身前往中国的凉，到底等着他的命运如何呢？

一起翘首等待它的来临！











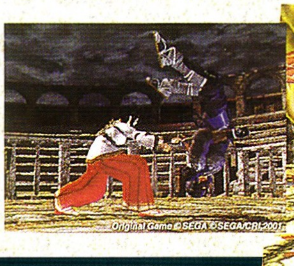


AC 厂商：SEGA　类型：3D格斗FTG
媒体：NAOMI 2基板　发售日：未定

VR战士4

各式各样新登场的要素陆续变得明朗化！

以3D对战格斗游戏之姿而博得广大玩家支持的"VR战士"系列，在前作"3tb"发售4年以后，现在终于看到了最新作"4"的影子。在这次的介绍中，我们将通过本系列的制作者铃木裕先生所说的话，然后把一些最新发现到的事实传递给大家。目前已知的新要素有集气攻击、躲避攻击、墙边的攻防以及受身等。除此之外，有关那名新角色少林武僧雷飞的情报，在这次的报道中也会做介绍。





可以一边回避一边攻击？

——所谓的回避攻击，实在很难想像它到底会是怎样。

铃木　这是在躲避对方的攻击时，如果输入指令就会发动的一项功能。简单来说，就是回避之后做近身投掷，或者是一边躲避上段回旋踢，一边使出下段回旋踢的意思。此种方法也称之为“交叉法”。防御和攻击不是分开的，而是以某种脉落关联在一起，然后形成一体。感觉上好像有点象是香港的电影（笑）。过去的攻击、移动和防御是分开的。为了要表现出实战的真实感，因此采用“交叉法”。

回避之后





马上攻击！

←回避之后的攻击，可以说是一连串的动作。

墙边的攻防变得更具战略性？

——墙边的攻防很重要？

铃木　在墙边攻击时，飞出去的对手在碰到墙壁时会反弹回来，对吧！此时，只是按住对手和由下往上推时的角度是不一样的。依据角度的不同，所决定的下一个招式也就不同。因为墙壁是垂直的，因此往上踢和只是按住的反弹，玩家可以很容易就预测得到。

——具体的模样大概是怎样？

铃木　在墙边攻击对手时，可以让对手变得东倒西歪，之后再一口气地向对手进行一连串的攻击。另外，墙壁是可以破坏的。

对手东倒西歪





↑→在对手东倒西歪的时候展开连续攻击。

墙壁可以破坏



→将墙壁破坏的话，就可以靠掉落场外取胜。





←↑各个舞台的背景也值得注意。回想一下，过去在逼真舞台内进行对战时的情形吧！



↑也有四周都被围起来的关卡。但是，在这里也会有出界的危险哦！



战略性更加重要

倒地时可以做出受身动作？

——说到受身，感觉上它和柔道的受身很像？

铃木　是的。倒地时，如果按键时机恰当的话，那么就可做出受身的动作。换句话说，此时将可以避开对手的追打攻击。其实，这也是真实的一部分。在实际的格斗中，有一方完全倒地时就算输了。明明已经倒地了，却还能继续战斗。这一点不是让人觉得很奇怪吗？即使有人说“这是游戏没关系”，我自己还是会很在意。在倒地的状态下，还能够转而进攻的，这恐怕就只有故意装成倒地模样的醉拳了。不过，像醉拳这种故意引诱对手的拳法并不多见。其实，早在很久以前，我就注意到了“VR战士”系列的这一点。

好痛！





↑→对手展开追打攻击！怎能让对手称心如意？

反击的机会来了



↑情势一下逆转。追打失败的对手全身留下了许多破绽。

新角色是使用罗汉拳的能手？

——听说新角色是使用少林拳的能手，不知他的姓名是……

铃木　叫做雷飞。他使用的是罗汉拳。你刚刚提到的少林拳其实只是一种总称。所谓的少林拳，其实它里面包含了各式各样的武术。

——原来如此。那么请教一下，罗汉拳的特征是什么？

铃木　这是一种很刚猛的拳法。每一招都虎虎生风。单是看都会觉得很有意思（笑）。

名字是雷飞



→似乎是一位动作很快的角色。因为他的头光光的。

这就是罗汉拳



↑如何，多么精彩的动作。不过，在香港电影里好像也曾经看过。

看过《VR战士4》的2次报道后，不知大家是否很期待呢？尤其是新登场的雷飞，据AM2的片桐大智说此人真的是非常厉害的角色呢！（虽然目前他还未“锋芒毕露”）另外，VF4是一款男女老幼都能乐在其中的游戏，是非常正统的VF作品，片桐说SEGA绝对没有从别的公司那里“汲取什么”，只不过为了让玩家印象深刻，这回“有意让角色的面部变酷、变凶……”

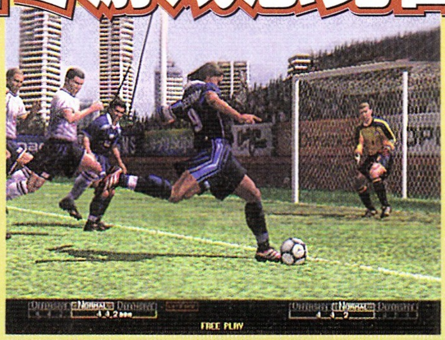
所向披靡争战绿茵再展足坛风云



美轮美奂的画面令游戏感觉日臻完善！



City Warrioes Stadium





VR射手3

VIRTUA STRIKER 3

制服焕然一新

2001年

日本代表队采用的正式制服

在系列前作也曾数度采用日本代表队的正式制服，但是这次使用的是2001年度的设计款式（设计主题是未来发展）。而且，其他国家的最新款式也会忠实再现。游戏中，您将能看到这些穿着漂亮制服，栩栩如生的球员在球场上大显神威。



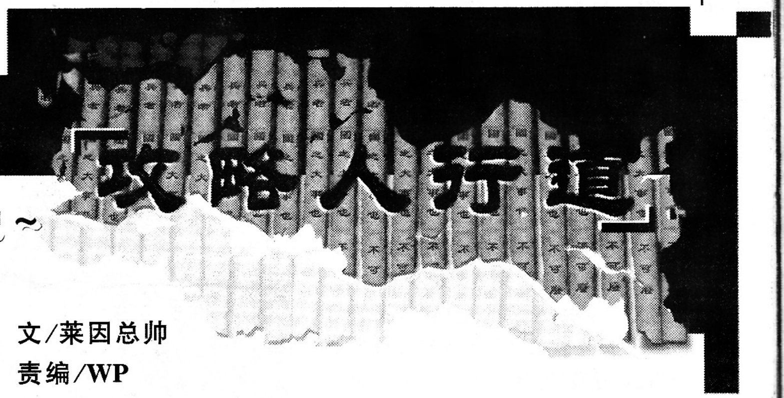
AC	厂商：SEGA　类型：SPG
	媒体：NAOMI 2基板　发售日：2001年春



劈荆斩棘纵横杀场欲掀球场狂岚

尤多娜英雄战记

~泪之指轮传说~



英雄们再次集结，为了共同信念再次展开战斗。带上泪之指轮，拿起手中的圣剑，向邪恶的王城进发！

文/莱因总帅
责编/WP

PS	厂商:EB	类型:SLG
	发售日:2001.5.24	

为了能让大家清楚游戏系统，所以在游戏前我先向大家介绍一下游戏的一些设定与个人能力。

角色情报

以下以リユナン资料为例：

ラゼリアの公子：一部分重要或强力的角色会有特别的称号，随职业变化而改变。

リユナン：角色的名字。

HP：体力。受到攻击就会减少，为 **0** 的时后就会死亡。

ロードナイト：角色目前的职业。

LV：目前等级。

EXP：经验值。上升到 **100%** 就会加级。

MV：移动力。

角色能力

STR：腕力。影响物理攻击力。

SKL：技量。必杀攻击的发动率。

AGI：速度。影响攻击的先后与次数。

DEF：防御。对抗物理攻击的守备力。

MAG：魔力。影响使用魔法威力与抗魔法的守备力。

LUK：运气。影响回避与必杀的数值。

WIV：武器等级。越高能使用越强的武器。

W·P：角色的综合战斗力。

JOB：角色的职业。

WPN：表示能够使用的武器种类。

SKILL：角色持有的特殊能力。

武器情报

ATC：所持武器的攻击力。

RNG：此武器的射程距离。

HIT：武器的命中率。

CRT：武器的使出必杀的概率。



DEF：对抗物理与魔法的防御率。

SPD：攻击速度。与敌差距大时能对敌人进行 **2** 次攻击。

战斗情报

战斗前必须知道的公式：

攻击力 = 角色 **STR** + 武器 **ATC**

攻击距离 = 武器的 **RNG**

命中 = 角色的 **SKL** 的三倍 + 武器 **HIT** + 支援效果 + 地形特技修正 + 宝物 + 击破数修正

回避 = **AGI** 的两倍 + **LUK** + 地形特技修正 + 地形效果 + 宝物 + 击破数修正

必杀发动率 = 角色 **SKL** + 武器的 **DRT** + 支援效果

必杀回避 = 角色 **LUK** + 支援效果

守备 = 角色 **DEF** + 宝物

魔法防御力 = 角色 **MAG** 的 **1/2** + 宝物

攻击速度 = 角色 **AGI** − 武器重量

战斗时实际攻击命中 = 攻击侧命中 − 防御侧回避

战斗时实际必杀发动 = 攻击侧必杀发动率 − 防御侧必杀回避

持有物：

这里表示着这个角色所持有的物品。上方是武器以及魔法，下方是道具类物品（最多各 **4** 种）。如果道具的颜色灰暗就表示无法使用。如何去平均分配有限的物品，只有靠头脑了。

TALK ME 的意思：

在状态表上确认友情支援（命中回避修正系统）时，偶而会在右下角出现"**TALK ME**"这行字。到有出现此字的角色旁去，如此一来就会多出说话（**はなす**）这个选项，并且会展开特定的会话事件。

好了，游戏里的一些基本的设定先为大家介绍到这里，虽然不是很完善，但对于游戏已经是足够的了。同时还有一些关于各种不同类型的武器的介绍和各种技巧的介绍都登在《游戏研究所》里了，大家可以在游戏时进行参考！

基本系统介绍已经结束，现在就带领大家进入这个英雄们纵横驰骋的世界！

完全攻略

故事背景

在古代大陆**リ－ベリア**，由圣女**ユトナ**所建立的四个王国保持着良好的关系，大陆一片和平的景象。然而出现了信仰古代邪神的**ガ－ゼル**教国后，整个大陆国家之间失去势力均衡。大陆进入动乱的年代。为了早日停止战争，**ラゼリア**公国大公**グラムド**与帝国的**ア－レズ**王子展开和谈，结果却双双葬身与 **470** 年前就消失了的魔龙的烈炎之中。**グラムド**大公之子**リエナン**在父亲死后，死守了**グラナダの**岩一年之久，最后在**グラナダの**岩陷落前由**ヴァルス**提督协助，成功逃离，并渡海寻找援军复国。于是**リ－ベリア**大陆新的传说拉开了续章。

MAP1 ウエルト上陆（ソラの港）

这是游戏的第一战，基本上是熟悉系统的一关。最初在地图的左侧会出现女骑士**ケイト**与公主**サ－シャ**，此时她们都还是 **NPC**。**リユナン**四人最初来到港口可以在民居中得到草药、护符等道具。而兰色的房子中是海战士训练所，训练后可以拥有海战士技能，随便让谁去学都可以，因为后面的战斗在海上甚少，所以**リエナン**千万别学！第二回合，**コッダ**派**ル－ス**带领大量追兵追杀公主。不用担心**サ－シャ**



与ケイト。她们的移动力是很高的。到了第五回合后吊桥会放下，リュナン终于可以英雄救美了。只要让リュナン与サーシャ对话就可以让她们主仆二人加入。现在还不要期待她的战斗能力。到是女骑士ケイト似乎比此时的主角リュナン还神勇，要控制她的EXP呀。战斗时先消灭敌人弓手，至于ルース可让ケイト与ガロ攻击（他们能远程攻击）最后一击让リュナン消灭，可得到大量EXP。

得到宝物：

てつの(民家) かわのたて(民家)
やくそう(民家) おまもり(民家)

MAP2 山贼讨伐(トーラス村)

リュナン救出了サーシャ后带领部队逃向ウェルト的老臣マーロン伯爵的领地。其子ラフイン出迎，在ラフイン与マーロン伯爵谈话中得知。マーロン伯爵对年仅17岁的リュナン能力抱有怀疑，所以让他先去讨伐林地内的盗贼。出行前他让リュナン选择一位同伴同去。分别是擅长回复的僧侣リー，斧骑士エゼキエル，弓手ルカ和骑士ナロン。这四人中弓手ルカ最初是最弱的，但是他可以在以后的情节中使隐藏人物出现，所以推荐选他。其他人除リー外成长速度也比较快可以考虑。

此时的トーラス村，在山中一名修女正被山贼追赶，危机时刻一名家住トーラス村的斧战士バーツ挺身而出保护她撤退。当山贼靠近トーラス村时一名女剑士也为了保护村庄而战斗。リュナン带兵赶到后要立即分兵两路，一路以ラフイン为首的骑兵去掩护エンテ与バーツ，另一路以リュナン为首率领其他部队防御村庄，リュナン与ジュリア对话后她加入。战斗时注意敌人LV2－3的山贼，他们的攻击对现在的リュナン还是非常有威胁的。要小心应战，敌人在战斗的最初几天会在左侧出现援军，不过不要担心，他们很弱。当エンテ与リュナン靠近对话后就可以加入了。最后消灭掉山贼头目ヤーザム后，让リュナン制压其后的山洞即可过关。

得到宝物：

MHPプラス（民家）金币の袋或ランの手镜或愈しの果实（让バーツ、プラム或エンテ进入民家得到的宝物都有所不同）ポールアクス(バーツ回到プラム家)

隐藏人物：

让エンテ来到村子中右下方的屋子里可以收得神官プラム，她会特技"おとる"虽成长缓慢，但却极重要。



MAP3 遭遇战(ソラの港)

为了收复グラムの岩，リュナン绕道ソラの港准备进攻。与此同时，エリッツ也带领九个弓、枪混合骑兵迎击リュナン军。一场遭遇战在ソラの港展开了。

敌人最初就会采取全军突击。注意千万不要上前送死，否则会立即马革裹尸而还的。在最初布阵时就必须向下方森林移动部队，以免被敌军高速突击攻击到。当敌人靠近后，基本上在第三回合就可以全军反击了！该回合在地图左侧会出现四个骑兵，他们的目的就是破坏城镇。千万不要让他们进城。当杂兵全灭后就要挑选强力人物干掉エリッツ，他的攻击力与体力不俗，要有充分的准备！

得到宝物：

てつのやり(民家) LUKプラス(民家)
スーパーブルフ(民家)
再移动の书(民家) ナイトの证(民家)

隐藏人物：

让主角リュナン到港口西边的宿屋可以找到盗贼ナルサス，他答应帮助主角的解放军，但是现在他说要先去营救王妃，暂时不加入。

MAP4 悲しき战士たち(グラムの森)

击退了エリッツ军后，グラムの岩就在眼前。守备グラムの岩的是王国圣骑士ロジャー与其恋人メル，虽然圣骑士ロジャー对コッダ的行为不满，但迫于对国家的使命感，不得以而出战。与此同时在マルス神殿，大神官エーセン老师让天马骑士マーテル去接回エンテ。于是マーテル火速赶往グラムの森。

本关中敌人的配置相当讨厌，在森林中有许多回避力超高的弓手，而且对新加入的天马骑士有一击必杀的攻击力。行动前要计算敌人的移动力与攻击范围，让移动力高的ラフイン等骑兵一次消灭掉森林中的弓手，迅速派人占据地图最左侧的房屋，因为有一队盗贼会破坏该房屋。当到了第五回合ロジャー与メル会离开グラム岩进行突击，千万不要打死他们，因为这种强人可是失不再来的。应当让主力围在エンテ身边，在森林中吸引ロジャー攻击，只要注意加血，他就不可能一次打死我方一名角色，另外ロジャー因为是圣骑士，所以不会攻击女性角色，可以让女性角色包围他也可阻止他的行动。リュナン要乘机迅速占领グラム岩，路上会有一个佣兵，如果リュナン等级不高可以让一位强力人物随行。这样占领グラムの岩后就可以过关了。

得到宝物：

いやしの果(发生事件后ヴェガ给与)远愈しの杖(民家) てゆみ(民家)

隐藏人物：

本关隐藏人物极多，除了ロジャー与メル外，如果在第二话选弓手ルカ为同伴，让サーシャ进入最左侧房屋可以收得ルカ的姐姐——ラケル，其职业是ボウマスター，是个很强的同伴。如果在第三话结束后的剧情交代中，让ジュリア在港口与ガロ对话（选择ああ……）并且让ジュリア在本关出战，这样在第二回合被称为死神的暗杀者ヴェガ就会出现在地图下方。他持有星级魔剑，而且综合战斗力高达173！他只会攻击ジュリア，如果不知天高地厚的主动攻击他，那么相信リュナン军就要尸横遍野了。不过当他攻击了ジュリア后（事件）就会加入リュナン军并给被打成重伤的ジュリア一个いやしの果。真是很怪的家伙。

MAP5 传说の彼方に

リュナン成功的夺取グラム后，立即向マルス神殿出发，寻找大神官エーセン的帮助，然而当リュナン赶到时，ガーゼル教皇グエンカオス已经用黑暗魔法杀死了エーセン老师并扬长而去，エーセン老师的孙子マルジュ只能逃走。マルス神官担负起保护マルジュ的任务。

由于本关是室内战，最初所有骑兵部

队都会下马作战，所以移动力非常低，敌方强力的暗黑兵的实力超强，可以一击重创主角**リュナン**，要多加注意。而本关**BOSS ダゴン**拥有强力的大范围攻击魔法（**MAP** 魔法），但是他每两天才可以使用一次，抓住机会杀死他。至于暗黑神官则交给**ヴェガ**和**ラフイン**好了，**エンテ**与**マルジュ**对话后他就会加入。

隐藏人物：

主角**リュナン**可以说得暗黑兵**ジ－ク**（有头像的那个黑暗兵），不过要抢在他被上方的**マルス**神官杀死前说得。要注意的是虽然**ジ－ク**的力量在**リュナン**军中属于 **NO.1** 但是他在后半部分会离队培养时多加注意。



MAP6 渡河作战（ウエルト大桥）

エ－セン死后大家都很伤心，但是战斗必须进行下去。**マルジュ**继承了祖父遗留下来的星级魔法书。于是**リュナン**军向**ウエルト**城最后的桥头堡**ウエルト**大桥出发。与此同时盗贼**ナルサス**潜入王宫，救出了被当作人质的**メル**。

开战前应当注意地图，本关敌人有重兵守护在桥头，而且弓兵很多。不过在**マ－ロン**的奇策下两路突击队登上了桥边的两个小岛，最初应当迅速消灭岛上的敌弓兵，而桥头的**リュナン**军主力应当向右侧移动。为消灭将来敌人从右侧出现的伏兵做准备。第二回合**メル**从右下方登场，应当迅速下马从右方的小石桥与**リュナン**主力汇合。当敌人消灭到一定程度，主力就可以在左右两翼的配合下消灭桥头的敌人（或者直接攻击 **BOSS ドナス**）。要注意的是**ウッドシュ－タ－**的 **DEF** 高达 **15** 任何物理攻击可以完全防御，所以**マルジュ**靠近**ウッドシュ－タ－**后就可以发挥强大的魔法威力轻松消灭它了。至于本关 **BOSS ドナス**可是一个强力角色，高达 **74%** 的必杀发动率可是令人胆颤心惊的，建议让体力最高的**ガロ**牵制他，而**マルジュ**则用星级风魔法一次杀死他（该魔法必杀发动率同样惊人）。

得到宝物：

天马の笛（**サ－シャ**与**メル**对话）

隐藏人物：

サ－シャ让与敌人援军队长**ノ－トン**对话可以收得。

MAP7 王都开放（ウエルト王宫）

终于来到王城之下了，**マ－ロン**依然使用兵分两路的策略，结果却被那个猪头宰相看穿（果然是人不可貌相）。结果突击队陷入城中重兵的包围之中，**リュナン**立即率领主力正面攻城营救同伴。

本关敌人弓手碎站的高射的远，但是只要不主动靠近，他们是无法攻击的。在成内的部队应当用天马骑士**マ－テル**迅速杀死会远程回复的法师。这样就可以专心攻击城门了，在城外左方屋子中得到的**ア－マ－キラ－**对铠甲系敌人有 **3** 倍杀伤力，这样**ア－マ－**系敌人就成了待宰羔羊了。不过当敌人被消灭到一定数量后**ロジャ－**会从左下方带领骑兵队作为增援登场。此时**メル**可以说得他，这样就可以得到另一个强力人物。剩下的就是消灭**ベロム**了，不过要小心他的**ソ－ドブレイカ－**剑可以毁坏武器，被他打到后武器就会坏掉，是个讨厌的敌人。

在斗技场中可以训练和得到金钱，但是小心被打死后就算死亡了！千万小心。

制压城市后，**コッダ**也被抓住了，**ウエルト**王国算是光复了，**リ－ザ**王妃决定协助**リュナン**复国。于是在宴会结束后**リュナン**又踏上了新的征途。

得到宝物：

ア－マ－キラ－（民家）
はしのカギ（城内民家）
剣斗士のスキル（养成所）

隐藏人物：

メル与**ロジャ**　对话后就可收得。

MAP8 圣龙ネウロン（イスラ岛）

在**リュナン**军胜利之际，**ホ－ムズ**一行占领了海盗之岛——**イスラ**岛，并将岛上的海贼赶走。**ホ－ムズ**在狱中发现了一个名叫**カトリ**的少女，她很惧怕**ホ－ムズ**。没办法**ホ－ムズ**也只能让她去做自己喜欢的事。

这时**リュナン**率领大军来到**イスラ**岛，正好看见**カトリ**用**ゾンビの**杖想救活她的老师，但是却招出了很多**ゾンビ**。本关的任务就是让**リュナン**进入最上方据点中。岛上的宝箱中有许多好东西，一定要拿。**カトリ**第二回合变身为圣龙**ネウロン**后，我方不要靠近！第四回合她会恢复原形。到了第五回合海贼会在左边的海岸登陆，不要让他们的盗贼抢走宝物，海贼会分四次增援，**ゾンビ**也会在右下方不断增援。不过毕竟是乌合之众。在**リュナン**到据点前最好先得到所有宝物。过关后就可以进行第一次分流了。**リュナン**可以把自军比较弱的人交给，**ホ－ムズ**让他去培养。

得到宝物：

ナイトのあかし（东南宝箱）
てつのたて（宝箱）　**雷のたて**（宝箱）
サンダ－ソ－ド（宝箱）
いやしのしずく（宝箱）
AGIプラス（宝箱）



第一次分支人物分配建议（某些**リュナン**军角色要到**ホ－ムズ**队才可以发生事件！）

リュナン军：

重要事件角色：ラフイン、プラム

主要战斗力：ジ－ク（一骑当千的强将）、**ラケル**

其他角色辅助攻击角色：マ－テル、エステル、ラフイン、バ　ツ、トムス、ルカ

ホ－ムズ队：

重要固定事件角色：ヴェガ、マルジュ、ロジャ－、メル、サ－シャ

自由移动时间事件角色：クライス、アキス、ゼノ、ユニ、エゼキエル

其他角色：ガロ、ノ－トン、ジュリア、ケイト

由于**ホ－ムズ**队的角色可以任意训练，所以等级与战力不是问题主要是为了今后的事件而组队。不过这只是推荐，大家也可以按照自己的情况组队（毕竟同一个角色的成长变化幅度是很大的！）

MAP9 二つの道（セネ－海岸）

帝国军登陆后，主将**ケイモス**（**ジエネラル**）负责镇守。本关主战场在沙漠，而自军也分为了两条道路，主力部队在下方。上方由**リユナン**率领的部队是无法应付敌人突击的，开始后迅速向下移动与大部队会合。否则会有人战死。盗贼**ナルサス**在沙漠中迷路了，**リユナン**要迅速与他对话。不然敌人增援部队——第十四军团在右下角出现后，**ナルサス**就非常危险了。敌人的增援部队先后有**20**骑之多，敌人总攻击力也飞跃到**3355**！必须让强力部队将敌人堵在右下方歼灭（敌人骑兵无法进入沙漠，要利用这一点！）此外会瞬间移动的**ゾ－ネンブルメ**要在她攻击我军后迅速杀死！至于**BOSS ダゴン**用强力角色搞定即可。

得到宝物：

ギルドのカギ这个宝物在**ナルサス**所在地东边两格的地方让**ナルサス**在上面待机可以捡到，带着它回到左上方的房间可以进入隐藏商店，其中有许多向远愈之杖、闪电剑等好东西而且价格公道！

MAP10 自由と正义（自由都市セネ－）

帝国军登陆后占领自由都市**セネ－**，并且在该市征收重税。该市市长则采取逆来顺受的政策。勇于抗税的少女**レニ－**也逮捕后等待公开处刑。正在此时**リユナン**军赶到了。

本关**シャロン**会率领中立的自由都市**セネ－**自卫队守备城市，如果**リユナン**军进入**セネ－**就会遭到他们的攻击，所以只



能绕道路上方的草原去占领敌人据点。最初名将**エルンスト**率领强大的第十五骑士军团在草原布阵，最初不要让**リユナン**军有任何行动，第三回合同情**レニ－**的帝国黑色骑士**ミンツ**会向**パブロフ**伯爵的城堡移动。这样就不用担心将他打死而失去两位优秀的人物了。至于**エルンスト**将军会在**リユナン**军进入草原地区后离开，剩下的第十五军团中要小心**ル－クナイト**对**リユナン**军骑兵的攻击和**マ－ジナイト**的高速魔法突击。至于敌人**パブロフ**是个非常弱的家伙，可以轻易杀死他。

隐藏人物：

プラム（强化）让她进入**セネ－**自卫队**ビルフォ－ド**上方的民家会发生**プラム**被绑架事件，到**MAP14**就可以得到强化后的**プラム**。

ミンツ：当发生**ミンツ**解救**レニ－**事件后，他会被**パブロフ**伯爵关进监狱，过关后可以得到这个会"突击"的强力角色。并且将来还可以得到超强的弓手**レニ－**

シャロン与**ビルフォ－ド**：战斗时不侵入**セネ－**，过关后得到这两人。

过关后众人来到举行庆功宴，**ラフイン**得到了**シャロン**飞龙の笛成为了龙骑士。此后游戏转为**ホ－ムズ**队。

自由移动

战斗转为**ホ－ムズ**后，他的行动方式极其自由可以任意在地图上移动，敌人也会不断从据点出动，基本与**FC**版火炎纹章外传类似。下面简单介绍自由移动中的事件：得到星级魔力の杖：**メル**与**ロジャ－**在队中进入**マルス**神殿得到。让**クライス**带着**やしのしずく**与**ア－キス**加入**ホ－ムズ**队，让他去访问**ヴェルジエ**。**MAP13** 通过后再次访问**ヴェルジエ**，**MAP14** 通过后让**クライス**装备**おまもり**再次访问**ヴェルジエ**。这是得到强力隐藏人物**レティ－ナ**的必要条件。

得到星级**シルフィ－ド**：**マルジユ**在队中进入**マルス**神殿得到。

得到**リ－**、**エゼキエル**、**ナロン**、**ルカ**、**ライネル**中的一人：队中有**サ－シャ**、**ケイト**、**ラフイン**其中一人，可以进入**ウエルト**王宫，此后可以从上次没有成为同伴的人中再挑选一人，建议选择**エゼキエル**（得**レティ－ナ**必须角色）或**ライネル**。

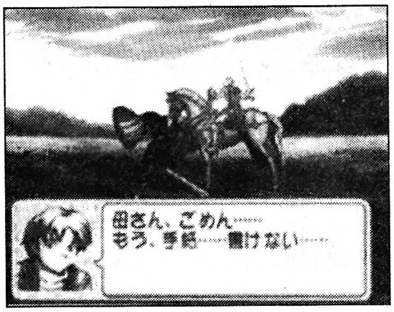
MAP11 レダの魔导师（ト－ラスの洞窟）

当**ホ－ムズ**队的战斗力量达到 **1300** 左右，就可以来到**ト－ラスの**洞窟解救被囚禁的魔法师了。本关最初只有斧战士**サムソン**在洞窟最深处的牢房守护**エリシヤ**，所以**ホ－ムズ**要用最快的速度前去营救。但因为地图过于狭窄(骑兵角色都强制下马作战！)敌人又会不断从上方和下方的缺口出现 **3** 次增援。所以让**カトリ**变身为圣龙给这些盗贼以火的洗礼是最好的过关方法，当**ホ－ムズ**打开监狱的门并与**エリシヤ**对话后就可以收得她了。剩下的就是解决自我关禁闭？的 **BOSS ヤ－ザム**和拿宝箱了。

过关后如果**マルジユ**在队可回到**マルス**神殿就可以得超级风魔法，该魔法有敌人无法反击的特效，是将来的重要武器。

得到宝物：

ゆうしゃのあかし



MAP12 ブラ－ドの少年（マルマの港）

解决完**ト－ラス**山贼后，立即向**マルマの**港进发。剑士**アトロム**最初被敌人包围，要让强力人物迅速上前营救，注意地图下方的三个海贼很强，必须小心。当三个海贼被干掉后**アトロム**就可以安全逃到下方了。当敌人只剩两名时敌人会出现一个黑祭司，但他很弱，干掉后制压据点就可以过关了。

MAP13 セネ－の海蛇（セネ－海西）

ホ－ムズ队回到**イスラ**岛后立即率军追杀**メルヘン**。**ホ－ムズ**的快船终于在**セネ** 海西发现了**メルヘン**的船，立即接舷战斗。

最初**アトロム**的姐姐会被海贼扔入海中。盗贼剑士**クリシ－ヌ**因此加入了**ホ－ムズ**队，但却被**メルヘン**的海贼所包围，只能靠运气与护身符来保命了，所以**ホ－ムズ**要用最快的速度靠近**メルヘン**并将其打死。过关后**メルヘン**也加入了，他拥有全角色唯一的特技"强盗"所以值得培养。只是

战斗时千万不要靠近他，因为强盗特技会让周围三格友军的命中回避减少 **50%！**

得到宝物：

ハーピイの杖（杀死祈祷师）

隐藏人物：

クリシーヌ过关后依然生存就可以加入。

过关后**メルヘン**改邪归正，将被关押的司祭释放了，**カトリ**自然非常高兴。

接下来又是自由时间了，可以去修炼或者直接去**マールの**王宫见到**リチャート**王子，听了王子一番恶语之后**ホームズ**愤愤的离开王宫向**セネー**进发，刚到**セネー**就见到一个恶徒在欺负少女，**ホームズ**立即相救。原来少女是**オークス**街的代理市长，因为**オークス**街长期遭匪徒骚扰所以准备去**マールの**王宫搬请救兵。**ホームズ**自然无法推脱，于是**ホームズ**率众人前往**オークス**街。

MAP14 勇者ホームズ(オークス街)

本关的敌人都是些散兵游勇，没有什么战斗能力，需要注意的只是要迅速消灭敌盗贼。本关的斗技场是挣钱的好地方。不过本关有许多事件对今后是非常有用的。**ヴェガ**与**シゲン**和**クリシーヌ**同时出场，两个剑士会因为各自的剑术发生争执，大打出手。结果自然是不分胜负，此后此三人拥有了支援效果。

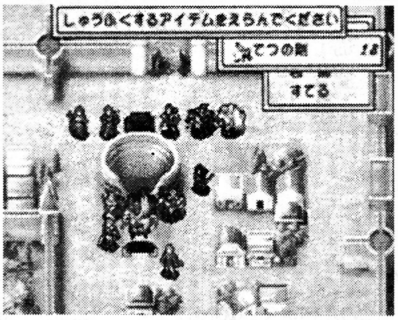
得到宝物：

ゆうしゃのあかし（民家）
スーパープルフ（民家）
リペアハンマー（民家）

隐藏人物：

プラム回归：让**ホームズ**或**バーツ**到得到**ゆうしゃのあかし**的民家左上方的房间可以救出被掳走的**プラム**，她此时已经拥有特技“**踊る**”这个特技可是超强的！（前提是发生了**プラム**绑架事件）

过关后市长要为勇者**ホームズ**建立雕像，不过**ホームズ**婉言谢绝了。市长便让**ホームズ**在城市宝库中挑选三样。其中最上层（第一层）左数第二个宝箱、第三层左数第五个宝箱和第四层左数第五个宝箱是转职所需的宝物，推荐大家去拿这三样宝物。



MAP15 オアシスの街(ブラート)

ホームズ来到了**ブラート**，天马骑士**フラウ**与见习骑士**サン**出来迎击**ホームズ**，此时千万不要攻击她们。本关只有两个敌人，真正的任务就是在本关的训练所训练和得到特殊道具。当**ホームズ**进入上方的据点就过关了。城市右上方的秘密商店要**ギルドのカギ**才能进入。要注意今后得到钥匙后再回来。（里面卖的都是**マスター**系武器！）

隐藏人物：

リーリエ：让**アトロム**进入武器物下方的民家就可以得到这个会“**歌う**”的人物！但成长率真是太弱了！

本关有许多特技屋可以花钱修炼特技，建议大家学习“破邪”这对以后的战斗大有好处！

本关的海战士训练所右边的房屋中可以冶炼道具，如果一直按要求冶炼，最终可以得到能修复任何武器的究极之杖——**リペアの**杖！

第一次：**エストック**＋银の盾→**シールドソード**

第二次：魔法の盾＋短剑→**ホーリーソード**

第三次：**ソードブレイカー**＋金币袋→**シーフソード**

第四次：**ロングボウ**＋**エリクサー**→**ドラゴンアロー**

第五次：愈しの杖＋**リペアハンマー**→星级**リペアの**杖

看来条件苛刻，但是以后可以在“市街”中选“**やど屋**”进入城市继续修炼。

MAP16 暗の魔兽(メーメル洞窟)

レオン太守让**ホームズ**去**メーメル**洞窟消灭魔兽，一听说魔物与宝物喜欢探险的**ホームズ**自然欣然前往。本关的敌人极其讨厌，会不断的分裂。所以又是**カトリ**变身为圣龙的时候了。本关的胜利条件是敌人全灭与宝物入手。敌人 **BOSS** 除了会复活一次外非常弱，问题就在宝物入手。本关的宝物看似在山洞中，其实有一些暗道可以进入。三个入口分别在左上方、右下方和正上方，只要让有开锁能力的角色在附近寻找就一定能进入暗道从而进入宝箱藏匿地。

得到宝物：

ゆうしゃのあかし（西北角宝箱）
ナイトのあかし（东北角宝箱）
けんじゃのあかし（中央宝箱）
リペアの杖（**アークオープス**被杀死后其下方）
ガトリングボウ（南边沼泽中的宝箱）
ゴッドアハンド（杀死**アークオープス**后得到）

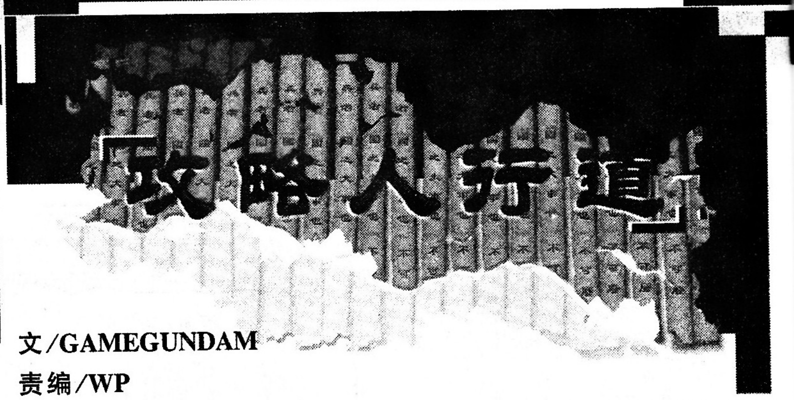
过了本关回到**ブラード**后，主角将再次转为**リュナン**军。

——未完待续——

游戏到此将再次分流，而リュナン军也将遇到超强的对手。ホームズ方面千万不要觉得麻烦，一定要苦练等级，将来将强有力的角色不断输送给リュナン军，为最终战打基础就要从此时开始了！



恐惧反应 2



继一代后，恐惧的感觉再次袭来，跟随我们的主角们，去开始新的冒险吧！敌人就在前方的黑暗中，握紧手中的武器，来迎接恐惧的挑战！

文/GAMEGUNDAM
责编/WP

PS 厂商：EIDOS 类型：AVG 发售日：不明

恐惧反应 2 系统部分

一、系统解析：

1、游戏为全英文对白，对英文熟悉的玩家可以在 OPTION 中将字幕（subtitle）打开，这样更有助于对剧情的了解。

2、游戏按键的设定：

FIRE/QUICK DRAW：射击/捡道具

ACTION/SELECT WEAPON：调查/武器选择

INVENTORY FORWARD＆BACK：装备前调＆后调

RUN：奔跑

CROUCH：蹲/缓慢移动

QUICK TURN 180：快速 180 度转身

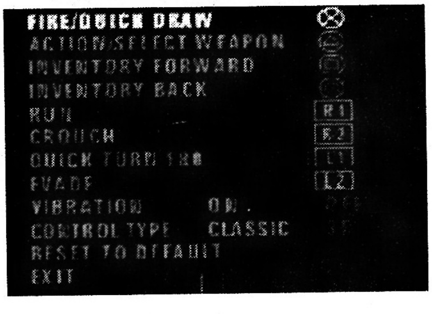
EVADE：紧急回避

VIBRATION：震动

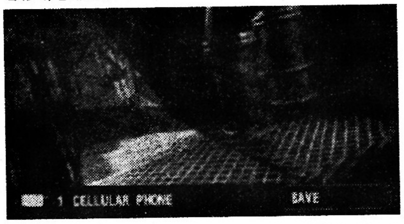
CONTROL TYPE：控制方式

同前作：游戏中任何武器，只要按住 X 键便可连续射击；按一下口（INVENTORY FORWARD）键会直接换到手中所持的武器，再按下○键就会自动装弹，以免危机时出现破绽；按住 L2（EVADE）再按方向键为回避动作，这在对 BOSS 战中非常关键，要熟练掌握。在接近任何可疑物体或是道具，屏幕右下角出现 USE 字样时，按△便可调查，如果需要解迷道具时，先换到该道具，再按△决定使用。

以上为系统默认的操作设定，玩家可以根据自己习惯更改，但在以下攻略中的按键均为系统的默认设定。



3、游戏中的记录：游戏中只有到如图所示的地方，既屏幕右下脚出现 SAVE 字样，并有电话声响起的时候，使用移动电话（CELLULAR PHONE）才可以记录。由于游戏难度较高，容易 GAME OVER，所以建议大家发现记录点的时候千万不要怕麻烦，一定要记录，否则很可能走不了多远就会欲哭无泪的……



全攻略

Deke 受到一个神秘组织的委托，寻找一个容器。与此同时，Hana 也接到了 Jin 的委托……

在小型潜艇上，Jin 向 Hana 做了详细的任务介绍，总的来说，就是要从地下管道部分进入，避开安全监视系统，到达 86 层，拿到一份基因资料，而要通过安检系统，并得到所需的基因资料，则需要 Liu 博士的 DNA 和指纹。

潜入下水道后，首先沿通道向前进，在一个三岔口处被堵住了。主通道被电子锁封住了，Hana 主张直接炸开它，可 Rain 表示没有那么多的 C4，只有找到发电机，电力恢复后，她才有办法打开这道电子锁。于是 Hana 只好去找发电机。从左边的门进去，一路沿通道走，经过记录点后，Hana 发现了从来没有见过的机械——三足的人工智能修理机（FIXER），而且带有武器。这些家伙见到 Hana 就疯狂的进攻，Hana 没有选择，只能把它们全部砸烂。之后，Hana 到处搜索了一翻，在装有黄色电子锁的门的左边通道里找到了一根大铁钩（MEATAL HOOK）。之后进入图中红色箭头标出的地方，在大铁丝网上使用铁钩把铁丝网撬开，取得了黄色钥匙卡（YELLOW KEY CARD）。现在 Hana 可以进入那道装有黄色电子锁的门了。进入后，下了楼梯，发电机就在眼前。



发电机工作后，Rain 把那道门也打开了，可 Hana 沿原回到三岔口时，那道门却又忽然关上了，还把 Hana 和 Rain 关在了门的两边，原来是发电机太陈旧，跳闸了，Hana 虽然抱怨，但不得不原路回去再把发电机的闸合上。

发电机果然陈旧，这次合上闸之后，整个发电机不知因为什么原因爆炸了，连整个地下道都破坏了，出口被堵死，Hana 想试着从另个方向走走看，而 Rain 则建议 Hana 在原地等一下，看看她能不能帮一帮 Hana。但她们谁也没有注意到，有一双眼睛正从监视器里盯着她们……

现在轮到 Rain 行动了，首先观察好房间中蒸汽喷发的规律，通过后换上重武器再开门，因为门的那头有两个 FIXER 在等着她。消灭 FIXER 后，沿路直走，下了楼梯之后有一个记录点。进了门之后又是机关重重，不过只要一直向前冲应该没有什么问题。Rain 打开一个狭长通道尽头的一道门之后，被眼前的景象惊呆了——满地是血，到处是尸体，象经过一场屠杀一样。不过没有时间发呆，房间里还剩下很多 FIXER 和已经疯狂的士兵。用重火力干掉他们后，进入入口右边的一道红色的门，在正对面的房间里面，Rain 找到了一台电脑终端，在这里应该可以下载 80 和 86 层的资料吧。于是 Rain 在终端前使用磁盘（FLASH DISC），果然，将液晶显示屏上的数字依次调到 80 和 86（注 1），就可以得到这两层的安全系统资料，但由于使用外部磁盘启动了安全系统，所以要在 3 分钟内解决问题；同时，下水道排水系统管制室

的门也打开了。

出来回到红色门外的大厅，进入大厅另一头的门，里面唯一可进入的地方就是排水管制室。进去后首先要打开排水系统的电源(注 2)，然后再启动排水装置将下水道的水排干(注 3)。这样就为 **Hana** 清除了一条道路。不过此时 **Hana** 早已等的不耐烦了："我在想我是该走了呢，还是该支付留在这里的租金了……"

现在又轮到 **Hana** 了，向前走，在拐角处见到了一盘录象带，刚想过去捡，突然门板倒了下来，涌出了一大群变异的老鼠，这些老鼠的威力 **Hana** 是见过的，此时只能是转身就跑，跑到出发点后，老鼠从旁边的管道跑开了，现在再去把录象带捡起来，接着前进。在路过的一个房间里可以找到了一个 **FIXER** 用的活塞(**FIXER PISTON**)。之后的路被蒸汽堵住了，必须要把蒸汽阀关上(注 4)，才能继续前进。通过之后，在拐角处见到了一个精神接近崩溃的士兵，他嘴里不断叨念着："他疯了……他要来杀了一切……" **Hana** 也不知道怎么会事，这时联系上了 **Rain**，**Rain** 说她总是听到一些古怪的声音，也感到很害怕，**Hana** 只能安慰一下她，并嘱咐她"射死一切会动的东西。"之后，从士兵手中得到了绿色钥匙卡(**GREEN KEY CARD**)。

Rain 想出去找 **Hana**，但在大厅中遇到了一个长得很恐怖的家伙，不由分说的攻击 **Rain**。**Rain** 边跑边打，终于打翻了这个大家伙。**Rain** 走近他，正想离近一点看个究竟，大家伙突然醒了过来，把 **Rain** 吓的昏了过去……

Hana 得到了钥匙卡后，沿楼梯上去，在楼上的房间中找到了齿轮(**MACHINE COG**)。出了门往回走，回到三岔口，**Rain** 将水都抽干了，所以这次可以走右边的门。下了楼梯，在一台坏掉的 **FIXER** 身上找到了打开 **FIXER** 头部的钥匙(**FIXER HEAD KEY**)。接着沿 **Rain** 走过的路线去到那个满是血的大厅，进入红色的门，在计算机房间旁边的是个监视室，消灭里面的 **FIXER** 可以得到另一盘录象带。将两盘录象带放进监视设备中，**Hana** 终于了解到一点情况：到处可见的 **FIXER** 是该公司用来清洁和维护下水道的一种人工智能，但不知什么原因，**FIXER** 突然不受控制，开始攻击公司内部人员。在另一盘录象带中，**Hana** 得到了管制室旁边房间的密码锁的密码--**92572**。然后回到大厅，有个地方的机械传动装置正好少个齿轮。将得到的齿轮(**MACHINE COG**)装上去，机器恢复运转，这时，入口处好象又出现了新的 **FIXER**，**Hana** 按原路回到最初潜入的地方，的确发现了一台绿色的 **FIXER**，消灭后得到了 **FIXER** 用的电池(**FIXER BATTERY**)。现在该去管制室旁边的那个房间了，输入密码，进去后，发现这里好象是个工作室，斜坡下面的桌子上好象放着什么东西，但有很多的 **FIXER** 在那，要过去似乎不容易，于是 **Hana** 进入了平台尽头的那个房间，里面有个锅炉一样的东西，**Hana** 把一颗 **C4** 放在上面引爆了，爆炸把外面的 **FIXER** 都吸引了近来，**Hana** 立刻躲进了房间的凹墙里(动作要快，否则会被 **FIXER** 射成马蜂窝的)，避过 **FIXER** 后，赶快出门，现在 **FIXER** 少了好多，可以到斜坡下去拿工作台上的东西了，原来是个 **FIXER** 用的芯片(**FIXER CHIP**)，拿到后原路返回。

修理 **FIXER** 的东西拿全后，就可以回到管制室旁，门口有台坏掉的 **FIXER**，用 **FIXER** 头部钥匙(**FIXER HEAD KEY**)打开 **FIXER**，将各个部件放到相应的地方，就可启动 **FIXER**。**FIXER** 启动后，会将旁边门的电子锁修好，然后就可以进去了。

进去后经过一个记录点(一定要记录)，下了楼梯，见到了被绑起来的 **Rain**，身上还趴了一条不知道是什么的东西。正当 **Hana** 想帮 **Rain** 解开身上的东西时，那个大家伙又一次出现了。这次子弹对他已经没有用了，要将他引到两边的流水处，用武器将他射进水中，由于水带电，便会对他造成伤害，三次之后，他就 **OVER** 了。打败 **BOSS** 后，**Hana** 将 **Rain** 救了下来，但 **Rain** 却带来个坏消息：这个变态在下水道管制室旁边的两个房间里放上了炸弹，而且那两个房间中还有沼气管道，一旦爆炸，整个地方都会飞上天的。**Rain** 将那两个房间的电子锁解开，而 **Hana** 则负责将炸弹排除。一切要在两分钟内搞定。否则……

好不容易排除了炸弹，正当 **Hana** 以为万事大吉的时候，那个死不了的大家伙又醒过来了，不由分说按下了起爆按钮。虽然关键的两颗炸弹被排除了，可还有一颗在下水道里的被引爆了，大火迅速蔓延了整个地下道，**Hana** 和 **Rain** 飞快向前跑去，及时推开了尽头的一道门，才死里逃生，避过一劫……

迷题解答：

注 1：这是最简单的迷题了吧，注意液晶显示时的 **80** 和 **86** 的样子，不要选择多余的"笔画"就可以。

注 2：右上角的提示可知，**BCDEF** 分别对应 **54321**，因此只要把数字旁边的英文字母一次翻译成数字，输入后再拨动中间的开关即可。但要注意顺序，要根据显示屏上提示符的颜色来做，具体顺序是：兰色、黄色、红色。

注 3：这也是比较简单的迷题，简单说就是"上面的数字加上多少等于下面的数字"，下面两排数字，上面的正数，下面的是负数，选好之后按 **OK** 就可以了。

注 4：在蒸汽阀对面墙上可以看到提示，对于这个提示可以理解为：兰色的电力供应依次为 **5** 格和 **4** 格，黄色的电力供应依次为 **3** 格和两格，按此，将蒸汽阀调为"**5**、**4**、**3**、**2**"便可接通线路，关闭蒸汽。

DISC 2 BEGIN……

死里逃生，两人都松了一口气，**Hana** 开始布置下面的任务：由 **Rain** 负责去找 **Jin** 留在潘多拉迷宫中的皮箱，之后找到地下室的入口，绕过安检系统，接通电梯；**Hana** 则负责参加舞会，目标是找到 **Liu** 博士，并搞到他的头发和指纹。**Rain** 对这样的任务不太满意，她认为 **Hana** 总是捡一些轻松的工作，如参加世界首富举行的 **Party** 等，而自己却在到处是粪便的下水道里拼死拼活。而 **Hana** 却找了一个最好的理由："我不可能穿成这个样子去弄电脑吧？"无奈，**Rain** 只能答应了，并一再提醒 **Hana** 千万不要接近舞会里的守卫，因为他们都带有金属探测器，要是身上的武器被发现就完了……

现在轮到 **Rain** 行动了，首先解决屋外平台上的三个守卫(最好是用小刀暗杀，实在办不到的话也可以直接火并，但造成的伤害也较大)，下了斜坡又有一群守卫蜂拥而至……解决守卫后拐上左边的另一个斜坡，再解决掉三个守卫后，进入了斜坡上方的房间。

这个里面是个小迷宫，往前一直走，在三块红地砖前发现了一道暗门，在这就可以看到 **Jin** 留下的皮箱，但有守卫看守，不容易进入。于是 **Rain** 又往里走，沿路发现了一个水阀，打开后外面水墙的水退了，现出一道门来。再往里走，见到了另一块红地砖，在这可以很清楚的看到皮箱和守卫的位置，真是个狙击的好位置。在这使用狙击用望远镜(**SNIPE SCOPE**)便可以将两个守卫干掉。再回到一开始路过的红砖那里，用枪将挂布帘的铁钩打掉，就可以抓住布帘，滑到下面，找到皮箱(**Jin's PACKAGE**)。

Hana 的工作是找到 **Liu** 博士，可是在整个舞会上转了几圈都没有 **Liu** 博士的踪影。在二楼通往三楼楼梯的旁边，**Hana** 见到了一个色鬼－－**Tom**，他满口胡言乱语，**Hana** 当然也没有给他好脸色看。又在四处搜索一翻后，还是没有博士的踪影。**Hana** 只有去找那个 **Tom**，施展魅力和他套话，**Tom** 告诉她，博士在三楼的 **VIP** 房间中，没有专门的黄金手镯，连往里面看一眼都别想，让 **Hana** 趁早断了这个念头，说完又开始打起 **Hana** 的注意。**Hana** 知道和他多说也没有用了，怒斥了他一顿便离开了。接着，**Hana** 来到三楼，看看有没有什么办法能进 **VIP**。

在三楼楼梯右手边，**Hana** 遇到了一个叫 **Shao Chiu** 的人，**Shao Chiu** 一眼就看出 **Hana** 有困难，这使 **Hana** 有些惊讶，于是便把自己的问题告诉了 **Shao Chiu**，**Shao Chiu** 说自己和 **Liu** 博士认识，希望 **Hana** 能代自己向 **Liu** 博士问候，并且给了 **Hana** 一个能进 **VIP** 房的金手镯（**GOLD VIP BRACELET**）和一个幸运铃（**BELL**）。走后，一个红衣女子问 **Shao Chiu** 为什么要帮助 **Hana**，**Shao Chiu** 的回答让人摸不到头脑："因为她使我感到年轻、有活力，而且……更像人类。"

有了 **Shao Chiu** 的帮助，**Hana** 进入了 **VIP** 房间，在左边阳台上见到了 **Liu** 博士，**Hana** 向博士敬酒，自称是 **Shao Chiu** 的朋友，在博士还没有反应过来之前，又吻了一下博士，**Liu** 博士更是神魂颠倒，但没有注意到，自己的头发和印有自己指纹的酒杯都被 **Hana** 带走了……

Hana 解决了博士的问题之后，又轮到 **Rain** 去找地下室的入口。先退出迷宫，回到外面空地，原来被水墙遮住的地方有个暗门，进去后干掉三个守卫使用 **Jin** 皮箱中找到的钥匙（**MAINTENANCE KEY**）进入里间，解开两道门的密码锁（注 **1**），里面就是地下室及舞会的电力系统的控制室。**Rain** 想将电梯的安全系统孤立开，可按照她的想法做了之后（注 **2**），整个系统竟然烧毁了，可能安全系统也因此启动了，**Rain** 大惊，连忙联络 **Hana**，**Hana** 也有些不知所措，但她还是安慰 **Rain** 说："不要紧，执行 **B** 计划"，**Rain** 问 **B** 计划是什么，**Hana** 说："等我想好了告诉你……"

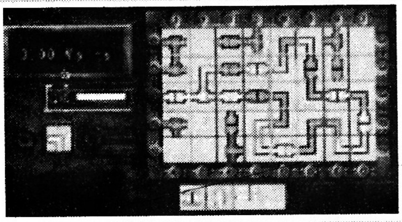
在 **Rain** 原路退出来的时候，在一个守卫身上发现了一张控制卡（**BRIDGE CONTROL CARD**），之后回到潘多拉迷宫，在找到皮箱的地方有个读卡机，将控制卡插进去，水中浮起一座桥，过去以后，发现了一个通往舞会的入口。**Rain** 决定换了衣服去找 **Hana**，而 **Hana** 的计划也出炉了：不管电梯是否有安检，先进去再说。于是她让 **Rain** 想办法搞一张可以进电梯的钥匙卡。

在舞会的二楼男厕里，有个家伙喝多了，在那吐个不停，**Rain** 悄悄的避过了守卫，将这个家伙的钥匙卡偷了，有了这个就可以进入二楼的电梯了。**Hana** 得到这个消息后，也去到了电梯，但电梯中有摄象机，于是 **Hana** 在摄象机前扯下了裙子（**DRESS**）……轻松搞定摄象机！

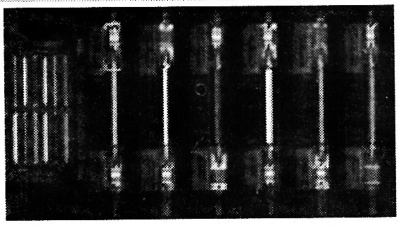
迷题解答：

注 1：第一道门：在左边的操作台旁使用磁碟（**FLASH DISC**），然后系统要求输入 **6** 个图形密码，就是将右边的图形通过八个角的变化变到左边的图形，仔细一点即可。

第二道门：这是要求从蓝点出发，接通一个回路，再回到蓝点，但不能碰到其他点的线柱，具体方法见图所示。



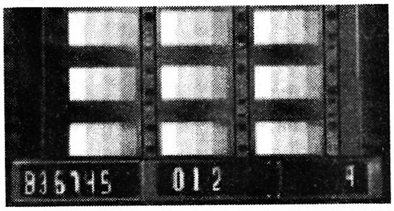
注 2：要将六颗保险丝由上面的排列换成下方的排列。而且必须将保险丝两头颜色和该保险丝相同的电源切断，这颗保险丝才可以移动。否则就会电到自己。



DISC 1 BEGIN……

和 **Rain** 在电梯里商量下一步的行动：先从博士的酒杯上取得指纹，然后由 **Rain** 负责解决安全摄象系统，**Hana** 则在 **86** 楼等 **Rain** 的信号，一但 **Rain** 得手，就到 **Hana** 大显神威了……不过中途出了点意外，电梯在 **84** 楼停了，剩下的两楼 **Hana** 只能用手爬上去了。

Hana 到达 **86** 楼后，轮到 **Rain** 行动。在右边的房间中打死守卫得到了生物危机卡（**BIOHAZARD CARD**），最里面有个电子锁，旁边还有数字－－**836745**，不过很明显不是这个锁的密码。另一边的屋子也毫无收获。于是沿外面的通道往前走，用生物危机卡（**BIOHAZARD CARD**）进入尽头的房间，打倒门后的两个守卫，然后进入左边的门，在一个衣柜前刚换好衣服就被另一个守卫叫住了，还好，没有被发现。不过因此得到了两张急需的卡片。回到电梯左边的房间，用监视室钥匙卡（**VIDEO ROOM KEYCARD**）进入监视室，在监视齐器前输入密码锁上的数字"**836745**"便可接通电源。之后，在门对面的操作台前开动机器人（注 **1**），拿到正确的录相带，然后就可以在监视器前得到很多有用的资料，包括密码锁的正确密码－－**4615207**。现在就可以打开密码锁进入里面的房间了。借助通道钥匙卡（**BYPASS KEYCARD**）再往里就是安全系统管制室了。在电脑主机前使用磁碟，解开密码的排列顺序（注 **2**），**86** 层的安检系统就瘫痪了。



现在 **Hana** 可以行动了，她的任务是搞到博士的 **DNA**，破译之后就可以取到所需要的东西了。一开始，**Hana** 就不太顺利，不小心碰到了一个探测器，**Rain** 对此也无能为力，因为安检终端没有键盘，是防止侵入的。**Hana** 四处搜寻后，在门口发现了探测器的开关，可看了半天也没有弄懂，只好一枪打爆它，但也因此烧坏了两根保险丝。出门前将桌上的喷雾器（**DISPERSION CANISTER**）带上。出门后打死守卫得到安全钥匙卡（**SECURITY KEYCARD**），这张卡可以打开这里大部分的门。之后进入记录点左边的门，通道尽头是配电室，先将保险丝放到上方，然后进入记录点右边的门，在尽头的一个实验室中可以用博士的头发做成基因识别卡（**GENETIC ID KEYCARD**），实验室旁边的屋子是个武器库，虽然没有钥匙，但可以用 **C4** 炸开它，里面有火焰喷射器和榴弹枪。

得到基因卡之后，就回到配电室，将保险丝换到下方。然后进入配电室左边的门，用基因卡进入下一个房间，里面有激光挡路，使用喷雾器后便可以看见激光束，在其发射间隙就可通过。尽头的房间中有重兵守卫，**Hana** 让 **Rain** 想办法，**Rain** 到外面屋子的控制电脑上摆弄了一会，守卫就因为"内讧"而全部被干掉了。**Hana** 后进去发现

这又是个实验室，旁边的门就是放博士基因的地方。Hana 在冰库中找到了基因，并在角落上的离心分离机中分离了出来。

拿到基因后回到配电室，这次将保险丝放到中间的位置。然后回到最初潜入的那个实验室，在角落处的实验台前将分离出的基因再次处理，便可得到基因中四个碱基的具体资料，之后在四个实验室中（最初潜入的地方、记录点右侧房间尽头、配电室右边房间和取得基因的地方）将与终端颜色相同的基因放进去，就可以获得相应的资料。四个碱基的资料都得到后，到取得基因的那个房间，离心分离机对面的房间就是电脑终端，在终端前使用 DNA 密码盘（DNA CODE DISC），就可以得到所需的资料（注 3）。不过这时 Hana 也被生化兵发现了，生化兵打坏了控制器，Hana 的情况也很危险……

为帮助 Hana，Rain 需要制造一点混乱。她去到生化室，按了正中的红色开关，进入了实验室，实验台前的一个穿绿色衣服的家伙把一个生化武器的培养器交给 Rain，让她放到 5 号储藏室，Rain 进去后，没有将培养器放进去，而是放了一颗 C4 进去……"轰"的一声，整个地方立刻响起了生化物质泄漏的警报，这个混乱够大的，但 Rain 也暴露了身份，于是 Rain 只好一路杀出去。在电梯那儿，那个生化兵早就恭候多时了。解决了 BOSS（注 4），Rain 和 Hana 终于安全脱出了。

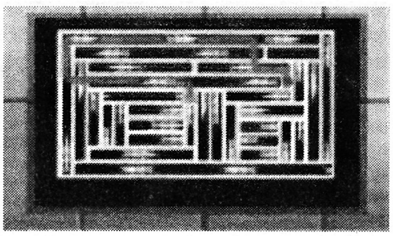
迷题解答：

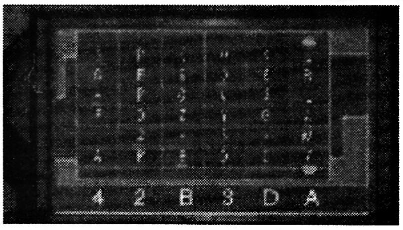
注 1: 要将黄点移动到绿点的位置，黄色的箭头代表该处的移动方向，具体路线如图所示。

注 2: 具体顺序如图，这个顺序在监视器的资料中可以得到。

注 3: 选择合适的碱基和已知碱基相配。具体为：红色与黄色互相配合，兰色与绿色互相配合。

注 4: BOSS 战技巧，一定要用上"紧急回避"这个动作，在 BOSS 开枪之前回避，就可以避开他的子弹，然后再做攻击，多来几次就可搞定 BOSS。





DISC 4 BEGIN……

在船上，Hana 又收到了 Jin 新的任务安排：让 Hana 拿上得到的东西赶去西安。Hana 实在不明白为什么要这样，Jin 告诉 Hana，他自己也是受别人的委托，而且除了 Hana，委托人似乎要在西安等另外两个送货的人，没有办法，Hana 只好答应了，不过，出于安全考虑，这次 Hana 坚决不让 Rain 和自己去。另一边，Rain 的研究也有结果了，她们偷来的东西竟然是导致 EINDS 病症的基因－－Retrox 的资料，有这种东西就可能造出一种能导致世界末日的病毒，Hana 实在不明白是谁想要这个玩意儿……

另一边，Deke 也拿到了他要找的东西（船爆炸之后，要拼命往外跑，别把自己也卷进火海之中）。Deke 拿着东西在西安见到了委托人，但谈判并不顺利，不但如此，一不小心还喝了下了放有安眠药的茶……Deke 醒来之后，发现四周全是僵尸一样的东西。不管这些了，先解决他们再说，其中一只的身上还找到了一把钥匙（MACHINE KEY）。继续往里走，在一间小屋子里找到了柴油（DIESEL FUEL），在屋子外面有个重型推土机，先把柴油灌进去，上车用钥匙发动后，撞见其中一个委托人，正好消了心头之恨。

从推土机上跳下来后，Deke 开始找逃出这里的路。不要恋战，一路向里走，在僵尸身上找到了电梯的钥匙（ELEVATOR LOCK KEY）。打坏木门上的锁就可以进入屋里，里面有个电梯，刚才得到的钥匙正好派上用场。从电梯出来，见到了三道刻有龙的门，将左右两边门中的曲柄交换放到各自屋中龙的塑像上去，就可以进入中间那道门了。里面两边各有一道门，右边的似乎没有什么，在左边的门后，Deke 见到了%¥#@，这种清朝的玩意儿可不怕子弹，入口门上的镜子被僵尸拿掉了，门打不开，所以赶快向下方门外逃吧。

另一方面，Hana 和另一个家伙也到了西安。Hana 很酷的下了摩托，但脚下泥土一松，晚节不保……起身后，Hana 发现自己也在那龙门之内，但左边房门上的镜子被取下了，进不去。Hana 只好出门上了电梯。出去后，在一只僵尸上找到了一把钥匙（ARCHOLOGY KEY），这把钥匙刚好可以进屋外那道门。进去后，又看到了那种蹦来蹦去的家伙，镜子也在这，别管他们，拿了镜子就撤。

用镜子进了龙门里满是清朝僵尸那道门，同样进入下方的房门，里面是一条狭长通道，Hana 一直往里走，但在尽头的小屋里受到了埋伏，正在危险时刻，Deke 出现了，他将 Hana 拉了出去，独自解决了僵尸，然后才向前赶上了 Hana。

两人在一间小屋中碰面了，Deke 很奇怪 Hana 怎么一个人跑来这个鬼地方，随后才知道原来她也是来送东西的。这时第三个人－－Glas 也到了，Glas 也没有遇到委托人。三个人将自己找来的东西凑到一块儿－－DNA 样本、DNA 资料、血样，但还是不知道委托人要这些干什么。正在这时，Glas 为防止委托人出千而放的 C4 爆炸了，Deke 乘乱将所有东西拿跑了，两人只好去追 Deke。

Glas 乘上机器人去追 Deke，但泥土松软，这架好帅好帅的机器人又掉了下去……

Hana 都已经追到了 Deke，可因为僵尸捣乱，Deke 乘机又溜了，没办法，只好再追。尾随 Deke 上了楼梯（有两条楼梯，其中一条是来的路，别弄错了），在一间小屋子里，差点遭到 Deke 的暗算，幸亏 Rain 及时出现，解救了 Hana，Hana 怪 Rain 没有听她的留在家里，但 Rain 说她有些不祥的预感，而且来到西安后，自己似乎不断的记起些什么，但 Hana 并不明白 Rain 的意思，正在这时，僵尸又来捣乱了，情急之下，Hana 将 Rain 推出了屋子。

门被反锁了起来，为了找到 Hana，Rain 只能顺着 Hana 走过的路线重新回到小屋。在屋子中，Rain 一不小心又遭到了 Deke 的暗算。这时，Hana 赶到，但卑鄙的 Deke 利用 Rain 做人质，要 Hana 将两件物品交出来，还要 Hana 将 Glas 的那件也搞来，才放 Rain……

Glas 从摔坏的机器人上爬出来，准备要找一条出去的路。在最外面，Glas 见到了一个老人，老是跟他唠叨一些乱七八糟的

事，弄得 Glas 实在是怕了他了，他才送了 Glas 两样东西：一个桃子和一把储藏室钥匙（STORAGE ROOM KEY）。之后往回走，刚进门的旁边就是储藏室，Glas 在里面找到了炸药(DYNAMITE)，用这个玩意儿在机器人旁炸开了个口，顺着大家都走过的路去到那间小屋。

屋前，Glas 见到了 Hana，Hana 希望 Glas 能帮助她，用 Glas 的那件物品换取 Rain。一开始 Glas 不愿意，在 Hana 的再三请求下，Glas 终于动了恻隐之情，两人商量好对策之后，便深入陵墓，准备将 Deke 揪出来。

DISC 3 BEGIN……

到了下面，就是大名鼎鼎的秦始皇陵了。Glas 负责守住外面，而 Hana 则进去找 Rain。

进入皇陵，一直向里走，在一个圆圈型的木台下面，Hana 见到了一个鬼魂，Hana 吓了一跳，但鬼魂并没有伤害 Hana 的意思，他暗示 Hana：她正处在一个巨大的阴谋中。Hana 表示要去找 Rain，鬼魂答应带她去找，但给了她一个忠告：绝对不要因为盲目的爱，而放弃 Rain，否则就会承受巨大的痛苦……之后鬼魂给了 Hana 两个硬币－－一个月亮的，一个太阳的。

拿着硬币来到墓室的过道上，将硬币安放到蓝色门对面的墙上，然后以"月亮、太阳"的顺序按下去，在 30 秒内进入楼梯上画有月亮和太阳的门，在里面可以得到一把钥匙(TERRA COTTA KEY)。用这把钥匙就可以进入圆形木台上的那道门了。进去后又遇见了那个鬼魂一样的家伙。这次，他将 Hana 送回了中国古代。

Hana 出现在一家旅店，她向店家租房，可店家说客满了。Hana 又掏出了一块金币，店家只好将一间闹鬼的房子租给她，顺便还给了 Hana 一个蝴蝶的硬币。曾经有个很自负的穷书生因为落榜了，便吊死在这里。当晚，Hana 将镜子(MIRROR)放在胸前入睡了，鬼魂出现后见到了镜子里自己的丑态，明白了自己的愚蠢，便消失了，于是 Hana 也回到了现实。

现在将蝴蝶的硬币放到墙上，依次按下蝴蝶和月亮的按钮，在 30 秒之内进入入口左侧的门。进入后，一直向前走，进入第一个屋子拿到钥匙（DIG KEY），然后用这个钥匙进入旁边的屋子拿到木板（WOOD PLANK），然后将木板铺到入口处的那道木门处，在里面，Hana 又见到了鬼魂，并且又被送回到了中国古代。这次，Hana 见到了一对老夫妇，他们的女儿不见了，Hana 决定帮他们找。进屋后，将左右两边的竹帘换一下开闭的顺序(打开的关上，关上的打开)，再出来后，就到了晚上了(太……)这时，Hana 见到了一个女鬼，往前走了一段后消失在一口井里，Hana 将水桶拉上来，找到了一个头骨，这就是老夫妇的女儿。回房将竹帘的顺序换一下，出来后就到了白天了。Hana 将尸骨还给了老夫妇，为了感谢 Hana，老头将一个百合的硬币给了 Hana。

将百合的硬币放到墙上，然后按蝴蝶、百合、月亮的顺序按下按钮，40 秒内进入圆形木台上房间里的门，进去后是场 BOSS 战：当墙壁上出现的是牛头人身的时候，便是 BOSS 真身，可以攻击，当出现骷髅和金刚的时候，无法攻击，但骷髅总是攻击右边，金刚则攻击左边。打败 BOSS 后，在里面的房间再一次见到了鬼魂，又再一次……

在墙脚出来，Hana 在一个土罐里见到了一个女鬼，她被她丈夫大卸八块丢在罐子里，阴魂不散，Hana 答应帮她讨个说法，于是 Hana 击鼓喊冤，县官出来后，Hana 说了事情原委，但县官不信，Hana 让女鬼出来佐证，但土罐一点反应都没有。之后，Hana 回到墙角处找到女鬼，质问她为什么不现身，女鬼说是因为神像的原因。于是 Hana 用绷带（BANDAGE）将神像的眼蒙上，这次女鬼没有失信，现身做了证，也为自己讨回了公道。为了感谢 Hana，女鬼将牛头骨的硬币给了 Hana。

将牛骨硬币放到墙上，按"牛骨、蝴蝶、百合、太阳、月亮"的顺序按下去，外面墓室的地道就会打开。Hana 跳下去，果然见到了 Deke 和 Rain，愤怒的 Hana 两枪干掉了 Deke，并把 Deke 拿走的东西交给了 Rain，让她先出去。这时，Deke 忽然变成了一个怪物，Hana 只好与他交战。BOSS 战时，注意有节奏的回避 BOSS 的攻击，当怪物现出 Deke 的样子时就可以攻击。多来几次就可以 KO 掉 BOSS。怪物被打死后，留下了一个印章。

Rain 出来后，见到了 Glas，Glas 问起 Hana 在哪，Rain 说她碰上了麻烦，让 Glas 去救他。可 Glas 刚转身，Rain 就开动了一个机关，并将 Glas 弄的掉进陵墓的底层。Glas 起身后，沿路一直前进，穿过象皇宫一样的陵墓，在最深处竟然见到了秦始皇！

关键时候，Hana 出现了，秦始皇见到了 Hana 的印章，立刻没有那么嚣张了，Glas 很奇怪，Hana 说这是神界用来传令的印章，但不知道为什么 Deke 会有这个玩意。当 Hana 问起 Rain 的去向时，秦始皇告诉她，Rain 已经回到了她出生的地方－－蓬莱山。Hana 要去找她，秦始皇表示只有 Hana 和 Glas 都通过了考验，他才会送他们去。

Glas 的的智力考验是和一个穿着戏服的家伙玩四盘战棋式的 SLG，谁先夺到对方的旗谁就算胜利，只要善于应用跑的快的单位，并且优先消灭对方跑的快的单位，夺旗应该没有什么问题。体力考验则是通过一段石板路，途中会被怪物追击，还会遇上石板坍塌，不过只要找好了路，不要犹豫，一直向前就可以了。途中有个记录点不易发现。

Hana 的智力挑战是玩一个石块的游戏。将不同颜色的石块推到下方相同颜色的方块中即可。体力考验和 Glas 的一样，途中老地方有个隐藏记录点。

两人都通过考验后，秦始皇将开通到蓬莱山的两件东西交给了他们。之后，秦始皇让他们决定 Deke 的生死。Hana 要求他醒过来。Deke 醒来之后，Hana 问他到底是替谁工作，Deke 的回答却含糊不清，他只说几年前有个中国人付钱和药品给他，让他为他们做事。Glas 不信，他认为 Deke 不像是吸毒的人，Deke 说他误会了，他所说的药是治疗 EINDS 的药。对这个回答 Hana 感到很吃惊，因为 EINDS 是绝症这谁都知道，而且 Deke 靠这药品生存了 8 年，这更让人吃惊，因为患了 EINDS 的人生存期限最多 4 年，看来这药还有效。那为什么那帮人不做这种药的生意呢？而且还要让 Hana 他们去偷这帮家伙已经拥有的东西，很明显是不想让别人得知有关 EINDS 的秘密。除此之外，Deke 还表示根本不认识 Hana 和 Glas，他说自己从推土机上摔下昏迷后，就什么都不知道了，醒来后就发现自己已经躺在这了。这让 Glas 很生气，认为他在装傻；Hana 则认为现在只有到蓬莱山找到 Rain 才能把幕后黑手给揪出来。

之后，秦始皇将通往蓬莱山的码头的



大门打开了，大家上了船，Hana先到船尾，将帝王徽章安在座位上，然后到船头龙象处将水银倒进海里，船就可以起航了，向蓬莱山驶去……

DISC 4 BEGIN……

三个人到达了蓬莱山，但雾太大，三个人走散了。

Hana首先到了一座大门前，推门进去后是一个大花园。Hana在两边的花园里找到了四块木板，拼在一起是个"桥"字，将这个字丢进外面的湖中，便会浮起一座桥。进去之后，Hana见到了一个老妇人，她给了Hana两枚徽章，用这个可以进入塔中。但之前必须通过门外的"五行"挑战。Hana对这样没完没了的挑战厌烦了，老妇人刚要解释，忽然间电闪雷鸣，见此情况，老妇人不愿多说，只是让Hana快走。Hana走后，出现了一群家伙，为首的竟然是阎罗王……

Hana出来后，见到了一个园丁打扮的人，这个人向Hana解释了一下这个花园中所谓的"五行挑战"，还给了Hana一把扇子和一把铁锹(DIGGING TOOL)，之后就走了。

花园中共有四个字"金、水、火、土"，并且四种元素分内外层。在外层站在字上调查则可以来往于该元素的内外层；在内层的相同元素的字上调查，同样是来往于该元素的内外层；在不同的字上调查，则是来往于不同元素的内层。

首先到达"土"的内层，在一块岩石旁用铁锹锹下了一块盐(ROCK SALT)，然后到"水"的内层，用湖边的磨将盐块磨成盐粉，然后撒向水中，边可把水中的水龙弄死，。之后再跳进去，用铁锹将水之水晶(WATER CRYSTAL)锹了上来，不过铁锹也因此而弄坏了。

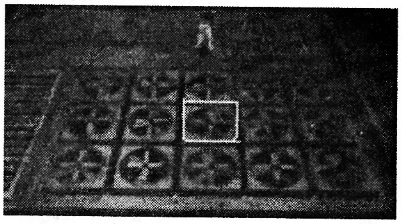
然后，进入"火"的内层，在炉旁找到了一个空葫芦(EMPTY GOUND)，返回"水"的内层，在湖边装满咸水，然后到"金"的内层，将咸水倒进融化的金池中，部分金水会凝固，观察好金水凝固的规律，一直跑到金池的左上角，金水就会全部凝固。并且还可以得到一只金杯(EMPTY GOBLET)和金之水晶(GOLD CRYSTAL)。

先到"水"的外层，在"金"字和"水"字的通路间有架水车，踩一下，"水"的内层中的湖水就会变回清水，回到"水"的内层拿金杯和葫芦各打一杯清水。然后进入"火"的内层，站在中央的石板上将金杯中的清水喝下去，就可以看见真正的火水晶(FIRE CRYSTAL)的位置，进入后就可以拿到。

火水晶拿到后，"火"内层的火炉会被点燃，将金杯丢进去烧熔，便可将铁锹修好。最后，回到"土"的内层，在得到盐块的地方用铁锹挖个坑，将得到的三颗水晶放进去，再将葫芦中的清水浇下去，便会长出棵树来，在树上可以得到钻石(DIAMOND)。将这颗钻石放进外面湖心岛的大门上，便算是通过了"五行挑战"，可以进入那座宝塔了。

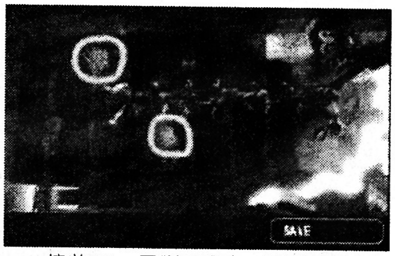
另一边，Glas在通过浓雾的时候，似乎隐约回到了以前拿血样的时候……

首先干掉前面的两个士兵，在其中一个身上找到大门钥匙(GATE KEY)，然后换上离子干扰器(EMP)，出门后遇上了一台"ED-209"，用干扰器可以让它暂时动弹不得。用大门钥匙继续深入，干掉两个士兵后，发现无路可走，正要返回时，门外那台ED-209忽然破门而如入，Glas一枪打中大门右边的油筒，爆炸把机器人干掉了，顺便还搭了个上楼顶的"梯子"。Glas顺着机器人爬上楼顶，把左右两个守卫干掉，然后在楼边上用滑索器(GRAPPLING HOOK)滑到对面，迅速干掉三个守卫。从楼边上跳到对面楼顶，之后从通风口进入武器库(要注意只有中间的风扇才有可能通过)。



从武器库中得到了C4炸弹，出来后又见到了一台ED-209，这次Glas也坐上了一台ED-209与之战斗，干掉它后，从后面的路出去。这时Glas又被一架武装直升机盯上了，由于Glas的机器人没有对空武器，所以只能往前跑。跑到路的尽头，ED-209被一发导弹命中，Glas只好弃机爬上了一旁的楼梯。

爬上去后，干掉两个哨兵，得到一把工具钥匙(UTILITY KEY)，用这把钥匙打开地下通道的入口，几经周折回到一开始出现的格纳库。现在，原来干掉机器人的地方的那间房间终于可以进入了。进去通过地道后，到达了敌人的储藏库，Glas想引爆燃料罐，但被敌人发现了，电线塔因爆炸倒了下来，整个地方被高压电包围了。观察好高压电的规律后，便可通过这里(整个地区有两个可以落脚的地方，但对高压电的防范不一样要注意活用)。在进门之前，先准备好干扰器(EMP)，因为门背后又有一个机器人……一路向前，干掉途中的守卫，最终到达了医疗实验室。在实验室里，Glas发现自己的手下中了圈套，全被感染了病毒，无一幸免。愤怒的Glas带走了Jake的血样，要作为病毒的证据，正在这个时候，他的弟弟Drew出现了，他弟弟负责掩护这次行动的撤退工作，但Glas不愿就此离开。正当Glas想去找C4炸掉这个地方的时候，Drew突然开枪打伤了Glas，原来买家为了让这件事更加保密，出钱收买了Drew，让他杀死所有人带回血样。但更重要的是因为Drew已经厌烦了服从Glas，他觉得哥哥一点人情味也没有，竟让自己去执行非常危险的任务，害自己成了残废；但Glas认为军人就是要服从命令，他从没有认为自己下错过命令。就在Drew不注意的时候，Glas用炸弹震掉了弟弟手中的枪，在别无选择的情况下把弟弟打死了，弟弟在临死前对哥哥说："不要老是想着拯救世界，偶尔为自己想想吧……"



接着Glas回到了现实，回到了那个大花园。来不及多想，跟着Hana往前走吧。

DISC 4 BEGIN……

进入宝塔后，在Hana面前的是两道门，一道画着龙，一道画着虎。Hana知道一个人完成不了这个任务，便将龙形的徽章留给了Glas，自己则进了画着虎的门。

在第一层，Hana见到了Shao Chiu，Shao Chiu对Hana表明了真实身份：他竟然是传说中的八仙之一——曹国舅(真是·！%￥·%)，曹国舅告诉Hana：这已不是Hana所熟知的世界了，而且Rain也在这里，要想找到她，就要证明自己是个有价值的人，证明的方法便是通过八位仙人的

考验。

在通过了曹国舅的考验后，曹国舅告诉 **Hana**：**Rain** 的使命是从某个人手中改变人类的命运。**Hana** 不知这个人指的是谁。曹国舅说："这个人就是创造人类的那个神，他一直希望创造完美的生命，他要用大清洗的方式淘汰不完美的生命，而现在人界流行的 **EINDS** 病症就是这场大清洗的工具。"**Hana** 希望曹国舅能为此做点什么，但曹国舅只是留下"命不天注，运转乾坤"这样一句话就消失了。

Glas 也进来了，他看到 **Hana** 留下的龙形徽章，便跟了进来。这次 **Glas** 遇上的是何仙姑，她的考验是玩"大富翁游戏"（……），**Glas** 还以为又要上刀山下火海呢。在因为自己的好运气而赢了何仙姑后，何仙姑告诉 **Glas**，在很久以前，一种生命形式 **ENTITY** 为了逃避自己的天敌，通过时空，来到地球，而且也带来了自己的基因，就是这个导致了后来的细胞形式生物的出现。而且至今为止，这种生命形式依然存在，它们还在等待……"等待什么？"**Glas** 听的一头雾水，可刚一开口，何仙姑就消失了……

在第三层，**Hana** 见到了蓝采河，他的考验是按"命不天注，运转乾坤"的顺序踩地上的字，不能踩的字都写在对面墙上。



第四层，**Glas** 见到的是汉钟离，他让 **Glas** 在自己的父亲和兄弟之间做选择，其实也就是在荣誉和忠诚之间做选择，不管选择什么，都会和恶魔交战（选择忠诚的话，只有一只恶魔）。击败恶魔后，汉钟离告诉 **Glas**，其实在荣誉和忠诚之间，没有绝对正确或是错误的选择，不要后悔过去所做过的事，只有战胜自己的过去，才能真正面对自由。

第五层，**Hana** 见到了吕洞宾，他希望 **Hana** 不要总是依靠武器来斗争，在 **Hana** 空手打败他后，他也允许 **Hana** 通过了，并且告诉 **Hana**，她的力量之源就是 **Rain**……当 **Hana** 要求他给予帮助时，吕洞宾很遗憾的告诉她：很久以前，神就帮过人类，但却弄得很糟糕，人类借助神和宗教的名义，以各种罪恶行径来满足自己的私欲，所以，这次神只能做为一个旁观者，看人类自己面对自己的命运了。

守在第六层的是铁拐李，他会幻化成 **Glas** 自己，考验 **Glas** 是否能战胜自己。在 **Glas** 通过考验后，铁拐李将事情原委说了出来：黑暗使者（**Dark Cipher**）创造了一种叫 **Retro Helix** 的基因，希望通过这个来 **100%** 的发挥人的潜力，秦始皇首先使用了，但失败了，不过这种基因却留在了他的身体内。后来的三千年，他都躺在自己的墓中，没有人来打扰。再后来，一个叫 **Rachel Kazra** 的考古学家兼遗传学家了解到了这个秘密。她潜入陵墓，找到了秦始皇的躯体，并注射了他的遗传物质。在黑暗使者的基因和她自己的基因相互影响下，她不但存活了下来，而且得到了超自然的力量，不过自己也被黑暗使者控制了。她运用这种力量创造了一对双胞并让这对双胞留在了仙界，还让秦始皇做了仙界与人界之间的看门人，以保证秘密不外传。

其实，**40** 亿年前来到地球的远古生命体等待的就是这种能给予人超自然力的基因，他们要依靠这种完美的基因重生。但命运和他们开了个小玩笑：**Kazra** 在创造双胞的时候，那种完美的基因被拆了开来，并分别给予了两个双细胞。几年来，**Kazra** 在收集 **Retro Helix** 的样本，企图将被拆开的 **160** 对染色体还原回去，但都失败了。在陵墓中的那些家伙就是失败的作品，其中还包括 **Deke**。所以说 **Deke** 只是 **Kazra** 的傀儡罢了。**Kazra** 的那对双细胞就是 **Rain** 和 **Mist**。**Rain** 比较喜欢人类，所以逃到了人类世界，但在通过"衰弱之水"的时候，失去了记忆。而 **Mist** 所希望的只是得到那种完美的力量。当然，**Mist** 的企图得逞的话，人类世界可能因此而改变。当 **Glas** 表示要阻止她的时候，铁拐李警告他："这只是 **Hana** 和 **Rain** 的事，别忘了。"

第七层：**Hana** 见到的是寒湘子。他给了 **Hana** 一个选择的机会：是选择自己被黑帮杀死的父母，还是和以前一样，选择 **Rain**？**Hana** 想起了在墓室中的那句话：永远不要放弃 **Rain**，否则只会带来无尽的痛苦……

最后一层，**Glas** 见到的是张国老。他让 **Glas** 做了一次赌博：在六列相同的地板中，踩中六块正确的，这恐怕全看运气了。通过之后，张国老只是提示他：在这以后的恐怕是他做梦都见不到的东西了……

注 1：要遇上八仙，所使用的道具分别为：第一层：铃铛（**BELL**）；第二层：凤凰（**PHOENIX**）；第三层：扇子（**CHINESE FAN**）；第四层：纸人（**PAPER DOLL**）；第五层：镜子（**MIRROR**）；第六层：勇气勋章（**BRAVERY MEDAL**）；第七层：发针（**HAIR PIN**）；第八层：桃子（**PEACH**）

DISC 3 BEGIN……

在最深处 **Glas** 见到了两个 **Rain**，他也知道其中一个是假的，是 **Mist** 装的，但他也无法分辨。正在这个时候，**Hana** 也出现了，**Glas** 将这个任务交给了 **Hana**，**Hana** 一眼就认出左边的 **Rain** 是假的——因为 **Rain** 是左撇子，之后自然是一枪将她打翻在地。正当众人以为平安无事时，**Mist** 又活了过来。这次她手中拿的就是完美的基因物质，她将这玩意儿注入了自己的身体，然后借助基因的力量与沉睡的 **Kazra** 合体了。目睹这一切，众人都准备与之决一死战。不过 **Rain** 却说：这只是我自己的战斗……

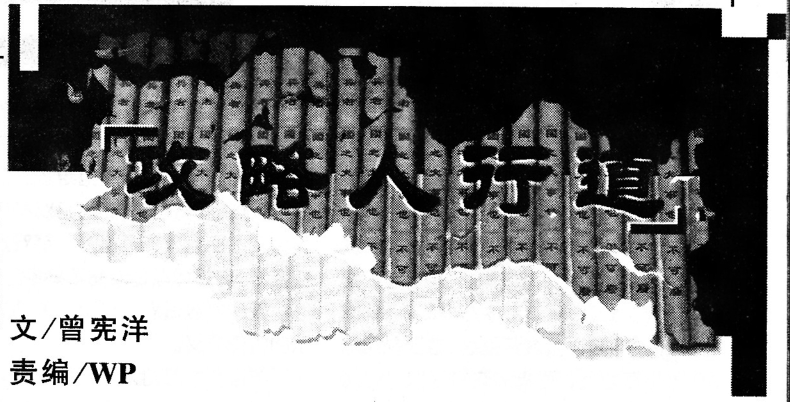
好不容易干掉了恶魔，一切都结束了。他们从那个世界带出了治愈 **EINDS** 的方法，并将之公布于众，数百万的病人又看到了希望。

不过有一个人对这一切不满意，那就是在地府中的冥王……

注：**BOSS** 战技巧，**BOSS** 共三种攻击方式，当他出现时是绿色时，便会在地上喷火，这时要到处跑，并在火焰接近时做回避动作；当出现时是紫色时，便要向两边跑，避开正中的位置，等他攻击完之后再反击；当出现时为红色时，只要尽量远离他，拼命攻击即可。

虽然在游戏的设计上没有什么创新，剧情的安排上也显得很做作，但还是有一定的游戏性。如果单纯的以一个动作闯关游戏来看待它的话，应该说还是很成功的一部作品。总之，不管怎么说也是一部"四碟大作"，有兴趣的话就试试吧！

格兰蒂亚



获得广泛好评的超大作RPG《格兰蒂亚》这次来到了GBC上，至此终于实现了它在三大硬件厂商主机上出现的志向！

GBC	厂商：HUDSON	类型：RPG
	发售日：2000.12.22	

文/曾宪洋
责编/WP

异世界之旅

主角游戏（**ユウヒ**）在昏迷中慢慢苏醒过来，隐约记起刚才正与同学士郎（**シロウ**）在教室里为谁的打机技术精湛而争论不休，当两人吵得面红耳赤时，美姬（**ミズキ**）提议拿出游戏机来决一胜负，于是两人取出**GB**开战，不消一会士郎就败北了，恼羞成怒的士郎抢了游戏的**GB**夺门而出。

为了取回**GB**，游戏和美姬追了出去，一路上可收集到不少道具，经过走廊时游戏决定与美姬兵分两路，而游戏向北面搜查，美姬则向南面寻找。在北面右上角的教室中游戏找回了**GB**，而此时美姬找到了士郎。突然传来美姬的惊叫声，一定出事了！游戏迅速向南面急赶，在右下角的教室中好不容易找到了美姬，但却被告知士郎已被吸进了**GB**内，正当两人茫然不知所措时，突然一个奇怪的旋涡出现将两人都吸进**GB**，进入了格兰蒂亚的世界。

游戏醒来后发现自己身处一间类似祭坛的房间里，而站在他身边的是一位可爱的小女孩丝丝（**スー**），原来丝丝看到游戏晕倒在树林里便将他救回了古代都市（**こだいてし**）。丝丝从服饰上看出游戏不是这个世界的人，于是带他到隔壁的房间与大精灵使莉艾蒂（**りエーテ**）见面。莉艾蒂告诉游戏格兰蒂亚世界的魔王古鲁刚（**グルガン**）最近有复活的迹像，因为多年以前的封印已残破不堪，无法再压抑住魔王，必须找到**3**把白之塔的钥匙（**しうのてうのかぎ**）将白之塔封印才能阻止魔王复活，而游戏就是由神引导来到这个世界帮助她们的"勇者"。一切明确后，丝丝、菲娜（**フィーナ**）和宠物宾奇（**ビンキー**）加入队伍，大家向第**1**把钥匙所在地深邃树海（**ふかきじゅかい**）出发了。



来到深邃树海后菲娜告诉游戏钥匙放在深邃树海中央的山洞中，但山洞被贯穿树海的河流包围着，必须乘船才能到达，于是从人向树海南面前进搜寻做船的材料。途中在帐蓬处遇见商人基多（**ギド**），可向他购买一些有用的道具。之后继续南行见到一种可踩下去的花，能使挡住路口的大蘑菇萎缩形成通路。再往南可找到一颗长有巨大叶子的树，用来做船是最佳之选，但叶子下有个怪物守着，不过三两下就能除掉它了。摘下大叶子做成船后，又在附近发现了宾奇之实（**ビンキーのミ**），给宾奇吃了可学会抛锚的特技。

乘船的一切准备工作就绪后，众人向河岸方向进发，突然一个熟悉的身影映入游戏的眼幕，定睛一看，原来是格**I**的主角加斯汀（**ジャスティン**），他的加入令我方的整体作战能力提高了不少，而丝丝也得以离开队伍返回古代都市。在河边选择"**の る**"指令乘船向南漂流到达树海中央的山洞，山洞内的迷宫并不复杂，机关也很简单。在山洞尽头发现了钥匙，正想上前拿取，森之守护神树怪突然出现，无法避免的一场恶战！树怪虽在游戏初期来说相对较强，但只要多用炎属性魔法攻击，要战胜它也不是很难。当众人将树怪差点烧死时，刚想舒一口气，谁知濒死的树怪用最后的力量向游戏发出毒箭，眼见游戏无法躲开，菲娜扑过来替游戏挡了这致命的一箭……

众人把昏迷不醒的菲娜送回古代都市，莉艾蒂告诉游戏菲娜中的是一种很特别的毒，须到波鲁古火山（**ボルグガざん**）找医术高超的阿鲁码（**アルマ**）和格多茵（**ガドイン**）才能解救，现在救人要紧，寻找钥匙的事唯有先搁在一边了。

游戏、加斯汀和丝丝**3**人进入波鲁古火山脚下的地底人村庄，得到其中一位村人所送的宾奇之实，宾奇吃后就可学会抛掷的特技了，在火山地带内，不少机关需要运用这招才能通过呢！众人往火山地带的北面直行，在尽头处遇见正被怪物们袭击的阿鲁玛和格多茵，格多茵虽很能打，无奈势单力薄，渐渐已支持不住，对付敌人当然要用水属性魔法了，先打掉它的双手，再集中力量攻击身体就能轻松取胜。救回阿鲁玛和格多茵之后，感激之余他们决定跟游戏等人回古代都市救治菲娜，经过**2**位神医的精心医治，菲娜的毒总算解了，但还需疗养一段时间才能完全康复，暂时无法和游戏等人一起冒险。（此时深邃树海上方原先不能进入的树桩已可进入了。）

游戏心头的大石落下后，安心踏上了寻找第**2**把钥匙的征途，刚到钥匙所在地空中诸岛（**こうらゆうしょてう**），游戏一直藏在口袋中的手机突然响了（想不到现代世界的主要通话工具在格兰蒂亚世界中竟能打通，可见有多么地先进！因此强烈建议各玩友都买一部日本产**GRANDIA**版手机，以便他日迷失在异世界时能用得上@－@），原来是失散已久的士郎打来的，士郎告诉游戏他已找到美姬，二人均平安无事，游戏得知这一消息后甚是高兴。他将自己正在寻找白之塔钥匙和返回原世界的方法等事情一一告诉士郎，要士郎好好照顾美姬并保持联系。

空中诸岛顾名思义，就是由很多浮在空中的独立小岛所构成的区域的统称，而在这些小岛往来就要乘坐特别的交通工具——大炮。乘坐大炮在小岛之间飞来飞去时可找到一种有骷髅标记的宝箱，现在由于宾奇还未学会开锁的特技，无法开启这类宝箱（切忌强行打开），只有留待以后再算了。到达空中诸岛左上方的小岛后，同伴米路达（**ミルダ**）加入，同时找到宾奇之实，经宾奇吃后可学会蛮力的特技。往岛的右边直行发现一艘飞空艇，越看就越像**FF8**中的那艘，游戏猛地冲到艇上寻找**FF8**中的**2**位主角，却连半个影子也没见着，于是只好惆怅地驾驶飞空艇前往空中之城。城内机关甚多，大部份要靠宾奇的特技蛮



力推动岩石压住按钮来通过。要注意的是这里有一种显示数字的地板，每踏一次数字会减少1，其实这是一种定时炸弹，玩友们应尽量避免踩踏这类地板，否则你将明白鲜血为什么这样红。此外，城中出现的敌人有令人陷入混乱状态的特技，不过只要装备了混乱护身符（こんうんのごふ）就能防止混乱了。到达城最深处后，看到要找的钥匙就插在地上，可惜边有甘大只蛤母随街跳！（粤语です，翻译成国语为：天下没有免费的午餐。）不出所料冈之守护神蝙蝠鸟出现，为了不成为蝙蝠鸟的午餐，为了得到白之塔钥匙，游戏唯有开战。这个boss的弱点是土属性魔法，打法与打岩浆怪一样，也是先打它的双手再攻击它的身体，同时注意回复HP并多用cancel技就能较易取胜。击溃蝙蝠鸟拿到钥匙，然后返回古代都市找莉艾蒂。

回到古代都市后发现菲娜在莉艾的照料下已经完全康复，可以加入队伍与大家并肩作战了。莉艾蒂告诉游戏第3把钥匙放藏在寂静之海（しずかのうみ），正在此时游戏突然接到士郎的来电，被告知美姬在寂静之海出事了，游戏非常担心美姬的安危，迅速冲出古代都市直奔寂静之海……

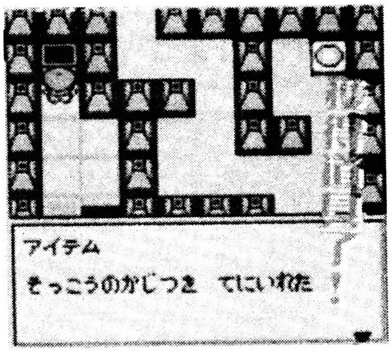
寂静之海一片死气沉沉，静得让人不寒而栗。向住在这附近的村民一打听，原来这一带经常有海盗出没，强行抢掠村民们的财物，很多村民为了躲避海盗，都搬往别处去了。出村一直往北走，发现加斯汀的母亲莉丽（りりィ）正在教训一个海盗，莉丽果然厉害，才几招就打得那个海盗抱头鼠窜，莉丽哪能轻饶他，快步追了上去。加斯汀刚想叫住母亲，但莉丽的背影已消失在他视线中了，只好作罢。众人返回村内的港口边，发现了以前遇见过的商人基多，托他的福，大家得到了可以航海的木船，而且以后更随时在帐蓬中向他买道具。乘船登上村边的小岛，在岛上找到宾奇之实，宾奇吃后能拥有远跳的特技，继续乘船往西进发，到达最左方的小岛登陆，沿路踏下机关出现隐藏道路，通过道路进入山洞竟遇到了游戏一直牵挂着的美姬和朋友士郎。士郎告诉游戏他们辛苦找到的白之塔钥匙被一群海盗抢走了，所幸美姬只是受到轻伤。正在此时游戏身边的宠物宾奇突然猛地向美姬撞去，游戏连忙把宾奇抱开，猜想可能是彼此不熟悉的缘故，以后应该能慢慢适应，没有留意到宾奇所暗示的真正含义。



美姬和士郎加入队伍后，众人乘船向东北方向前进，再次在右上方的岛遇见莉丽，她这次教训的是一群海盗，游戏正想查问一直抢走钥匙的是不是这群海盗，谁知海盗们一看到莉丽多了帮手，都仓皇地逃走了，莉丽二话没说迅速追了上去。加斯汀两次见到母亲均无法与她谈上话，心中十分恼火，决定跟上去看看究竟怎么回事。于是众人乘船循着海盗和莉丽远去的方向前进，到达左上方的岛发现有一处通往地下的楼梯，一进入就看见莉丽已被关到牢房里，而牢房外站着一个打扮与莉丽一模一样的人，加斯汀再也忍不住了，拔出剑一马当先冲了过去。这个boss叫假莉丽，就算打死她的手下也会不断出现，所以大家只要集中力量攻击假莉丽即可，并且多用炎属性或雷属性的魔法就能大大克制她。击倒假莉丽后，这帮作恶多端的海盗扔下钥匙就逃之夭夭了。加斯汀打开牢房大门救出母亲问明事情原委，原来莉丽曾是叱咤江湖，专门劫富济贫的江洋大盗，结婚之后金盆洗手多年，没想到一帮海盗竟敢冒她名号到处惹事生非，虽然莉丽武艺高强，但始终寡不敌众落入海盗的魔爪，如果不是儿子加斯汀和游戏的相救，后果不堪设想。

游戏终于收集齐3把白之塔钥匙了，回古代都市找莉艾蒂，她告诉游戏从古代都市下方的秘密通道可直达白之塔，在顶层用钥匙将白之塔封印打开并同时打开时空之门，这样就能令游戏、美姬、士郎3人返回原来的世界了。游戏一听急不可待地进入了通往白之塔的秘密通道，在白之塔门口，由于白之塔强大魔力的影响，加斯汀和菲娜等人不便进入，向游戏告辞走了。在通往塔顶途中，美姬突然说身体不舒服，于是游戏让士郎留下照顾美姬，自己独自一人登上塔顶，将钥匙摆在祭坛上，远处的莉艾蒂念动咒语，3把钥匙合成一个大三角形并不断旋转着，封印仪式进行中时美姬和士郎也到达了顶层，突然游戏眼前一黑昏了过去……

当游戏醒来时，发觉自己正躲在莉艾蒂的房间里，莉艾蒂向游戏道出原来魔王

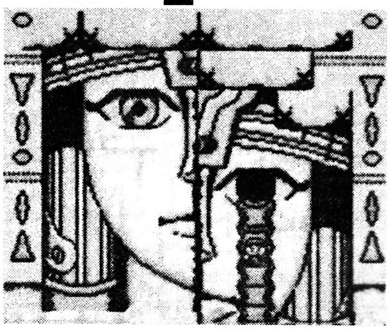


古鲁刚的邪恶灵魂早就控制了美姬的思想，趁封印仪式进行用钥匙解除了封印，而且马上就要复活了，现在只能找到3把岩窟城的钥匙将古鲁刚再次封印。

事不宜迟，游戏和加斯汀等人急忙向第1把钥匙所在地波鲁古火山出发，还未进入村庄，就看到格多茵急匆匆地跑过来，一打听得知村人遭到怪物岩浆怪的袭击，很多人受了伤，岩窟城的钥匙也被古鲁刚的手下抢走了。游戏快步走入村内察看，谁知岩浆怪竟走出来偷袭，这个手下败将还敢如此嚣张，决不能轻饶它，再次打残岩浆怪后，众人立即前往第2把钥匙所在地幽灵都市（ゴーストランド）希望能赶在古鲁刚之前找到钥匙。

幽灵都市阴森森的感觉极让人讨厌。（应该说是"恐怖感"所促使的吧？）为了尽快找到钥匙，菲娜提议兵分两路出击，于是加斯汀和菲娜组成一队向北寻找，游戏与其余同伴组成一队向南搜索。首当其冲的当然是将地图上的道具都纳入囊中（部份道具要推开墓碑才能取到），另外地图左下角有迷你小游戏，只要正确答对10道问题就能获得珍贵道具，就算答错也会有安慰奖的。一行人掠夺够后，在幽灵都市入口上方的小屋内踩踏4个机关令对应的通路出现，途中看到一个脸上拖拉着鼻涕，名叫帕刚（パーコン）的人跟他的保镖陈先生（チヤン）从一间房子中走出来，一看就知道不是好人，于是游戏跟踪他们进入另一房子的地下，谁知他们走得飞快，一下就不见了人影，只在角落处发现一团奇怪的东西，调查后那团东西突然发出声音，原来是加斯汀的朋友拉普（ラップ）的灵魂，拉普遭到坏蛋帕刚的毒手导致灵魂出窍。游戏答应拉普帮他找回身体让其回复原状，于是拉普的灵魂加入队伍。

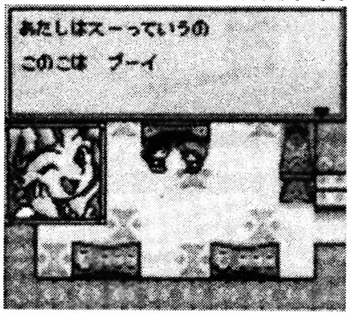
众人正要走上楼梯时却发现了加斯汀，但已经太迟了，加斯汀已被帕刚使用法术致使灵魂出窍，而菲娜也被他们抢走了，



游戏想追但又不能扔下加斯汀，唯有先帮加斯汀令其灵魂回归身体。之后走上楼梯沿帕刚的足迹追赶，在房间中找到宾奇之实，给宾奇吃了就能拥有破坏的特技了。走出房间向右直行至停放着很多棺材的地方，从其中一副棺材内找出了拉普的身体，而最右边有一副棺材在不断地抖动着，游戏疑惑地打开棺材盖，想不到帕刚竟躲在这儿，他的保镖陈先生也在附近，为了救出菲娜，游戏不得不向他们宣战。笔者建议先集中攻击陈先生，同时注意帕刚的毒攻击即可较易取胜。

击败帕刚后，他丧家犬似地向右边的房间逃去，游戏在另一棺材内救出菲娜然后追上帕刚要他交出岩窟城的钥匙，谁知士郎和美姬突然“乱入”。原来帕刚的幕后指使人是被古鲁刚附身的美姬，而一直暗恋美姬但还未明白真相的士郎还以为自己正在保护着她，对她的命令当然顺从，于是士郎抢下帕刚手中的钥匙，之后一伙人瞬间移动逃得无影无踪。令游戏惊讶的是拉普竟然忘却了救命之恩，也跟他们一起跑了。游戏收集钥匙的计划再次落空，只好抱着一丝希望前往最后 **1** 把钥匙所在地——地之尽头(**さいはてのち**)。

地之尽头是一片冰封之地，到处银装素裹，甚是美丽，而住在这“北极封”的全部都是可爱的小雪人。众人在村中打听了一下情报，之后出村沿着漫长的雪路来到左上方的屋子前（途中可收集不少好道具），屋门前站着一个雪人，似乎不太开心的样子，询问得知屋门被冰冻住了，无法回家，于是丝丝施展炎属性魔法融化了寒冰，



雪人为表示感谢，送给游戏一把冰雪铲，如果见到雪地上有圆形凸起的地方，铲开就会有意外的惊喜。继续沿雪路来到右上角，此处的雪人说要乘坐雪车才能通过前面的一段冰路，选择“**のる**”指令开动雪车，发现竟是一个迷你小游戏，出口有 **2** 人，若能在较短的时间内到达终点即可进入右边的出口，内有大量道具和卡片，达成方法是按住 **B** 键加速，并尽量不要碰到冰地上的障碍超过 **2** 次。

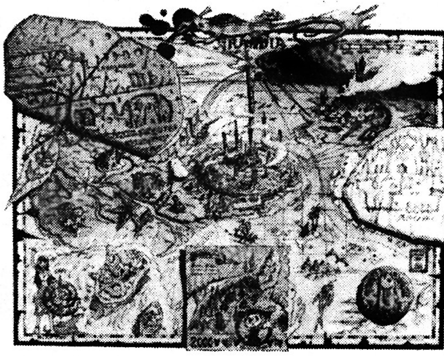
进入左边的出口后遇见了叫铃（**リーン**）和缪林(**ミューレン**)的 **2** 人，他们让众人进入之后守住了入口，退路被封，大家唯有向内深入，前行可看到 **4** 个按钮和传送带，按下不同按钮会令阻挡传送带的石块出现从而在不同地方降落，收集完地图上的所有道具之后按下最上方的按钮，即可通过传送带到达通往 **2F** 的楼梯，登上 **2F** 再从左下角的楼梯上到 **3F**，踏下中央房间右下角的机关打开房门，美姬和士郎已经先一步到达这里，他们取走钥匙后放出杀戮机器对付游戏一行人。这个 **boss** 虽不易对付，但只要多用炎或雷属性的全体魔法和合体技，很快便可将它的左右手打掉，然后集中用 **step back** 技攻击它的身体部分，令它完全没有还手之机。

毁掉杀戮机器，游戏向士郎讲出美姬被魔王古鲁刚附身的事实，看到士郎已经产生怀疑，美姬竟然攻击士郎想要灭口，游戏正要上前反击，叛变的拉普突然站出来挡住游戏，并迅速和美姬逃走了。游戏今次又没能拿到钥匙，只好带着受伤的士郎先回古代都市治伤，并找莉艾蒂商量对策，莉艾蒂听闻现状后，决定加入队伍和游戏一起前往古鲁刚的巢穴岩窟城（**がんくつじょう**）众人坚信齐心合力的话，一定可以彻底消灭古鲁刚。

来到岩窟城，发觉城内竟然是高科技高度集中的工业产地，莫非之前的杀戮机器就是在这里生产出来的！这么说可能还会有更强的机器出现，因此大家都提高了警惕，密切坏视四周以防遭到敌人偷袭。

一路上并无阻拦，玩友们可先收集 **1F** 和 **B1F** 的道具再前往 **2F**，在这里可收集到编号 **1－6** 的嵌块，主要用来打开写着 **7**、**5**、**9** 数字的 **3** 道门。由于编号 **4** 的嵌块已经裂成两半，必须返回岩窟城入口处与守卫的人交谈，然后使用那部古怪的机器复原后才可使用。提醒大家的是打开那 **3** 道门是要放入特定数字的嵌块的，规律就是 **2** 块嵌块上的数字相加等于门上的数字即可。因此在 **7** 号门前选择 **1**、**6** 号嵌块，**5** 号门前选择 **2**、**3** 号嵌块即可打开，然后沿路上到 **3F**，没走几步就看到了美姬，今次她又放出一只怪兽试图阻挡游戏等人，不过在身经百战的游戏和加斯汀面前，最强的怪兽也是枉然（用风属魔法有特效），当众人肢解了这只怪兽后，美姬也向城深处逃走了。在 **9** 号门前使用 **4**、**5** 号嵌块打开门，向美姬逃走的方向紧追过去。踏上传送带向上走，在帐蓬处恢复体力并记录后，向左下走，就看到美姬和背叛者拉普站在一台机器前。古鲁刚有邪恶灵魂命令拉普阻挡游戏等人，然后脱离了美姬的身体进入机器复活。拉普见状连忙将美姬拉回游戏这边，原来拉普并非真的背叛游戏，而是暂时投靠古鲁刚做卧底，以便伺机救回姬。一直顾虑伤到美姬的游戏，现在可以放心地全力应战了。

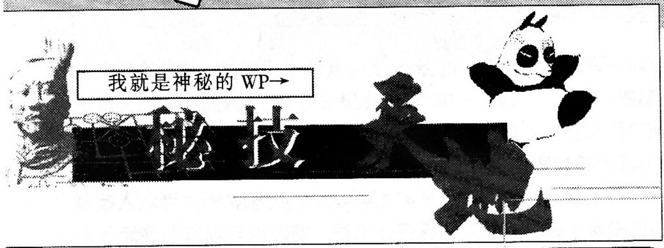
古鲁刚不愧是最强的 **boss**，大家要有进行持久战的心理准备，它不但攻击力防



御力奇高，而且右手会用破灭魔法，左手会用回复魔法，而本体更是会用破灭魔法和苏生魔法，非常难缠。笔者建议先集中全力消灭左手，若本体复活了左手或右手时立即转移攻击目标（复活的手只有 **100** 点 **HP**），当然若在其使用回复苏生魔法时能 **cancel** 掉这招就最为理想了。当只剩本体时，只要不停地使用 **step back** 技，就能在安全状态下击溃它。

万恶之首古鲁刚终于倒在大家的剑下，美姬也慢慢地苏醒过来，当她得知自己被古鲁刚所利用，感到非常羞愧，游戏安慰她说这完全是身不由已，跟她是毫无关系的。游戏、美姬、士郎 **3** 人依依不舍地向加斯汀、菲娜、丝丝等人告别，然后通过白之塔的时空门返回了现实世界，**3** 人在格兰蒂亚世界中的冒险，就成为了他们永久美好的回忆。

爆机后读取记录，在各个地图内出现的水晶均是隐藏迷宫的入口，里面除了有更强劲的怪物和 **boss** 出现，更可找到不少珍贵道具，玩友们绝对要挑战一下。



PS2 | Z·O·E | HP = 9

简单实用的两个小秘技：

1. 回复生命力与残余弹数：

在游戏中按下 START 键暂停游戏，依序输入 L1、L1、L2、L2、L1、R1、L1、R1、R2、R1。要注意的是使用这个指令后，等级会有所下降。

2. 全角色对战可能：

在标题画面顺序按下○、X、→、←、→、←、↓、↓、↑、↑，玩家们就可以进行角色间的对战。

GBA | 恶魔城～月圆之夜～ | HP = 8

SPECIAL 模式：玩家只要全破一次游戏就可以获得 FIREBALL 这个密码。在 NAME ENTRY（输入名字）的画面输入"FIREBALL"来进行游戏的话，可以使用魔术师而不是吸血鬼猎人来进行游戏。

魔术师基本能力	
STR－低	INT－高
DEF－低	LCK－普

会掉落卡片的怪物：使用 DDS 所必须的卡片一共有 20 张。但不论是那种敌人掉卡片的机率都很低。使用ビーナスとマンドラゴラ的 DDS 来提高运气吧。

卡片名称	怪物名称
マーキュリー	ボーンペッド
ビーナス	スライム
ジュピター	ヒートシェイド
マーズ	ブラッディソード
デイアナ	マンイーター
アポロ	アークデーモン
ネプチューン	アイスアーマー
サターン	ファレンエンゼル
ウラヌス	スケアリーキャンドル
ブルートー	トリックキャンドル
サラマンダー	スケルトンボマー、インプ
サーペント	アースデーモン、ホーリーアーマー
マンドラゴラ	アックスアーマー、リザードマン
ゴーレム	スケルトンエレキ、ミノタウルス
コカトリス	デスマンティス、ストーンアーマー
マンティコア	サキュバス、カンダーデーモン
グリフォン	スケルトンアスリート、セイレーン
サンダーバード	ワーパンサー、デュラハン
ユニコーン	ホワイトアーマー
ブラックドック	デビルアーマー

（WP：恶魔猎人换了一位又一位，但吸血鬼却还是青春常在啊！）

PS | 海贼王～伟大之战～ | HP = 9

サンジ的声音会改变：サンジ如果对上女性角色的话，他的声音就会改变喔。

同角色对战：只有在与 2P 对战时，才能使用这项秘技。在选择角色时，按住"L1"来选择。

ミスウエンズデー出现方法：

出现方法（1）：将电脑难度设定为"ふうつ（普通）"。使用已通关过一次的女性角色在"**イベントバトル**（故事模式）"无接关再次通关。

出现方法（2）：在通关后的制作人员名单播放中，按顺序按下"□□△XX○"。

パンダマン出现方法：

出现方法（1）：将电脑难度设定为"ふうつ（普通）"。使用已通关过一次的男性角色在"**イベントバトル**（故事模式）"无接关再次通关。

出现方法（2）：在通关后的制作人员名单播放中，按顺序按下""□□X△△□"。

所有隐藏角色出现方法

アルビタ	用ルフィ全破故事模式
バギー	用ゾロ全破
アーロン	用ナミ全破
クロ	用ウンップ全破
クリーク	用サンジ全破
スモーカー	看过ルフィゾロ、ナミ、ウソップ、サンジ五人的结局后，使用アルビタ、バギー、アーロン、クロ、クリーク任一人全破
たしぎ	スモーカー和ゾロ全破故事模式
シャンクス	スモーカー和たじぎ出现的状态，用ルフィ全破故事模式
ミホーク	スモーカー和たしぎ出现的状态，用ゾロ全破故事模式
ミスウエンズデー	スモーカー、たしぎ、シャンクス、ミホーク出现后，难易度设为"普通"，用ナミ全破故事模式
パンダマン	除了パンダマン以外的隐藏角色全部出现后，难易度设为"普通"，用スモーカー和たしぎ全破故事模式

サンジ的料理：游戏中放着操纵角色不管的话，他们会做出许多有趣的动作。其中**サンジ**会开始挥舞菜刀做起菜（回复道具）来，要注意的是挥舞中的菜刀有攻击判定。

PS | 洛克人 3D 大冒险 2 | HP = 8

高速连射的方法：将"□键"（攻击）和"上"交替连打的话，画面上显示的弹药数量就会增加，如此一来，就可以不用 ITEM 也能令普通攻击变成"高速连射"喔，越接近敌人威力就越强，远距离的话，可配合 R2(SEARCH)来使用。

PS2 血腥咆哮 3 HP = 7

系列最强的隐藏角色登场： 发现了人气 FTG"血腥咆哮 3"最强的隐藏角色"ウラヌス"！出现方法是要把"ARCADE MODE"不接关全破，接着ウラヌス会出现，打败之后就可以选她来玩了。不过这场战斗可是不能接关的哦(一被打败就强制进入结局)。虽然难易度跟回合数可以自定，但是他绝不是个弱者哦……。

(WP：尽管很多玩家不太喜欢这个游戏，但我还是无法将其割舍。尤其是一看到斯顿变身后使出近身投摔技时的雄姿，就要马上把我心爱的小猫抓起来……)

PS2 魔王与我 HP = 6

好感事件的特殊物品一览表： 玩家在进行游戏时，会有一些角色给你特殊物品，这些是物品十分珍贵的哦！大家一定要尽量取得。具体入手地点如下：

角色名	给予物品 OR 效果	入手地点
マルレイン	再会の服	テネル、マドリル、リ
スタソ	主角攻击力和防御力+5	ツエロ的宿屋或是在自宅的自己房间内休息
ロザリー	气高きレイピア	在マドリルホテル休
ジュリア	フクロウの魔よけ	息再从旅馆出来
父亲	スペードのA	到トリステ行商人的前面テネル的路上
谜の女	はつさゆうむのリング	自宅的地下 ウイルクの森的路上

PS2 怪兽牧场 HP = 7

资金瞬间爆增法： 增加资金的方法非常简单，首先将手头上所拥有的道具全数卖光，然后随意买四项吃的食品(例如：营养干粮)，第五项则购买"元气丸"之后再买一个便宜的水杯。接着在商品店内贩卖手中的物品时，将指头游标停在营养干粮上头，按"左下"后就会发现元气丸会变成宝石的图案，卖掉后就可一口气获得 62500 元！

POINT： 重点在于元气丸必须排在第五项，反覆贩卖便可获得大量资金了。

DC 街头涂鸦 HP = 7

隐藏角色入手法： 这款游戏发售已经近半年了，现在才搬出这款游戏秘技好像有点迟。不过……其实这个游戏秘技跟过去的第一部作品的某些部份，也同样通用喔！那么，就来看看有哪些隐藏角色能够加入吧！

角色名	入手方法	备注
ラブショッカーズ	"SHIBUYA"关卡完成率达到 100	新旧版本通用
ポイスソジヤム	"KOGANE"关卡完成率达到 100	新旧版本通用
ノイズタソク	"BENTEN"关卡完成率达到 100	新旧版本通用
ゴウジ	"BANTAM STREET"、"GRIND SQUARE"关卡完成率达到 100	新版本专用

ポツツ角色的加入法：

★五个关卡完成率都达到 100

★全破后重新进行游戏。顺序将"BENTEN BOOGIE"、"THE MONS－TER OF KOGANE"过关

★持续进行游戏，再将"Rock'n Roll Grind"过关

(WP：风林天天在向大家不停的推销这款游戏。而且自从他买了这款游戏后居然开始天天骑车上班了，真不知道他是不是在上班的路上拿起小喷罐……)

WSC 最终幻想 Ⅱ HP = 7

轻构提升热练度： 这个游戏秘技跟过去 FC 的使用法是相同的。照着说明书所记载的内容表示，当玩家进行物理攻击时，会增加这一方面的能力；使用魔法攻击时，则会增加魔法能力的强度。

不过，要是活用游戏 BUG 的话，玩家就可不必经历一场又一场经历艰辛的战斗，只要先让角色选择好想要提升技能的选项(按下 A 键决定)，跟着再行取消(按下 B 健退出)，就本质上虽然没有对敌人造成创伤，但在武器或魔法的熟练度上，却仍然有所增加。只要反覆不断地输入 A、A、B、A、A…的话，就能轻松提升熟练度罗！

PS2 合金装备 2 HP = 9

可以破坏敌人头上出现的"！"： 只要好好瞄准敌人头上出现的"！"标志攻击，就能将标志破坏。

亲吻海报： 进入贴海报的置物柜，按下 L1 可以听到亲吻海报的声音。

敲击海报的下半部： 敲击海报的下半部分会进入危险模式。

对海报焦点放大： 破坏贴着海报的置物柜门使其倒在地上，当斯内克趴在海报上时画面会放大。

镜头起雾： 在蒸气或是从舰外进到舰内时，主观模式的镜片都会起雾。

可破坏的物品： 在休息室可破坏的物品有：液晶屏幕、杂志、冰柜等三种。其中当击中冰柜时，里面的冰会飞出来并随着时间的推移融化。

可以移动无线电画面： 在无线电画面时，用左右小摇杆可以改变摄影角色。按 L、R 钮还可进行放大缩小。

碰触海报的上部分： 使用拳头敲击海报胸部附近的区域，会出现不一样的声音。

敌人对海报有反应： 当敌人进房间来搜斯内涅克行踪时(躲藏在其他置物柜)，敌人会对置物柜上贴的海报有所反应。

在主观模式下死亡： 在主观模式下死亡，摄影机的镜头会破裂。

发现摸鱼的士兵： 在舰桥四楼没有敌人的状态下潜伏着，就会有摸鱼的士兵出现。

在纸箱状态被发现时逃脱： 当觉得可疑的士兵将纸箱掀起来的时候，只要朝着反方向前进就能不被发现而逃掉。

(WP：不知道什么时候能亲手玩上它呢？)

PS2 A列车2001 HP=9

隐藏角色出现条件：圣诞老人、直升机、UFO、妖精等令人熟悉的隐藏角色依然存在着。直升机和UFO会在各舞台的河川上空飞行。圣诞老人则是会在WINTER2的半夜悄悄出现在地图边。

隐藏地图出现指令：在标题画面，游标停留在"ニューゲーム（进行新游戏）"的状态下输入↑、←、↓、→、△、□、×、○后开始进行游戏，就能以收集到全车辆与全地图的状态进行游戏。这时会以地图上什么都没有状态下开始游戏。

DC 生化危机~维罗尼卡~ HP=6

小窍门：当克蕾儿用灭火器灭火后，得到箱子，然后在物品栏调查箱子会得到一份文件，之后就去那个不许带金属物品的屋，如果将文件放入机器右部后，会得到一个被扫描过的牌子(HAWK EBLEM)。这时会有僵尸走进来，如果进到屋里后，再拿一种金属物品出门，屋子的闸会自动关闭，当然，克蕾儿也出不去，铁闸关上后再把文件放入机器内得到HAWKEBLEM，把金属物品存入储物箱，再用开关打开铁闸，僵尸就不会打破玻璃窗冲进来了。 广西

GBC 勇者斗恶龙Ⅲ HP=8

几点小窍门：1.在アリアハン（阿里阿罕城）的露依达酒店1楼的楼梯旁边有一位女神宫，和她对话，她会帮你直接记录，但不会告诉主角还有多少精验值升级，相对来说能节约点时间。

2.关于道具"セカいじゆは"，做用是使死去的同伴复活并HP全满，在整个游戏中只能得到3个，其时从祠堂5出来后的大陆上有四块石头，分别位于东西南北方向，在四个石头的中心调查就可得セガいじゆのは，但前题是身上没有该道具。而且用完后再来调查还可得到。

3.关于はぐれメタル这种怪兽，经验值相当高，一只大约有4万点，但其速度太快，很容易逃跑，而其防御力又高，每次只能打掉它1点血，其实用黑魔法师的トラマナ魔法（变身成龙攻击）是可以一次把它干掉，但前掉是它两个回合不逃跑。安徽 辉

ARC 三国战记 HP=6

秘技①巧打越吉：使用孔明的玩友，先调出精钢剑，近身按A后空中B+A……如此便可打得越吉无还手之力(一技必杀)。用此方法切不可过急，应一下一下稳打。

秘技②巧定奥义天书：在第三关张辽(BOSS)出现前有四个大刀兵，用最快的速度干掉他们或当只剩下一个大刀兵的时候马上跑到张辽出现的地点面前（注意：要在同一条直线上站着）。使用一本奥义天书(人遁书或天遁书)，则张辽出现后便会打出一招风卷残云，把你打了出去，而奥义天书还在那里定着，你快速跑到屏幕的最左边。这样，你便看不见张辽了，而张辽则会在那边活活的被奥义天书"玩"死。(在第六关许诸处也可如法泡制。） 广西 黄志凯

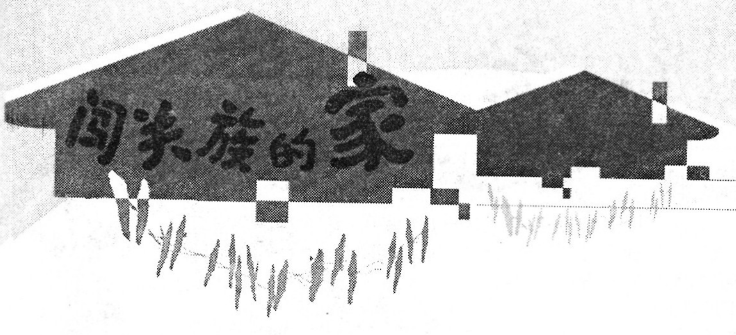
DC 樱大战3 HP=6

1.大神一郎的隐藏必杀"震天动地"：取得条件很复杂，首先需要有一、二代记录，合体后开始游戏，在每一话的战斗中让大神的敌攻击被数尽量多，在8、9、10话与帝剧通信(13510)，然后达成所有配角结局，即使她（他）们的信赖度最高，且结尾可看到CG(包括梅尔，丝与格兰茨)。各女主角的选择也要力求完美(说白了就是照着攻略把所有可能的LIPS全部选择正确)；如果运气好的话，在第10话约会前，会跟梅尔、丝、格兰茨三人去舞厅，接下来在选择舞伴时使用SAVE/LOAD大法依次选择三人，最后共可看到三张CG，进入本章战斗后大神会变成究极型就是有一个蓝色大徽章的标志，称号为一黑发贵公子，必杀可随之变成"震天动地"该必杀果如其名，攻击范围全屏，无视高低差，一击可将所有敌人全灭，十分恐怖。

2.隐藏要素：①和前代一样，爆机后的巴里优雅一日中回答完初、中、高级问题后，便可去剧场玩光武F的动作过关游戏；
②在完成所有女孩的迷你游戏爆机后，在优雅一日中可去赌场玩游戏，当打过8人和16人模式后，可进行赌博游戏，然后在奖品交换处便可以买到许多好东东，包括必杀和合体必杀欣赏，以及照片，音乐等。另：如果能赢取999999这么多钱的话，就可将"震天动地"买下来，怎么样，怕麻烦的话可以来赌场试试运气，可别错过了！

3.用欧版、美版DC玩日版原版 樱3之方法：虽然欧美版DC不能用引导玩日版樱了，但经笔者发现，用一种叫"ACTION REPLAY CDX"的金手指盘却可以达到此目的。方法为用此盘开机后，按"START GAME"再按"START GAME WITHOVT CODES"后，取出金手指盘，放入原版樱3后，按"OK"即可。(笔者用的是1.0版)，以后要换第2、3张CD时也需用此法，游戏执行起来与日版机无异，可放心使用。） 广州 肖刚

(WP：看来你也是一个十足的樱花迷啊，居然玩的比总帅还精通，不过我要是把最后的那条秘技告诉总帅的话，哈哈……那他非要立刻就"化作朝露降人间了"！注："化做朝露降人间"为总帅临亡前的一句名言)



闯关族的家

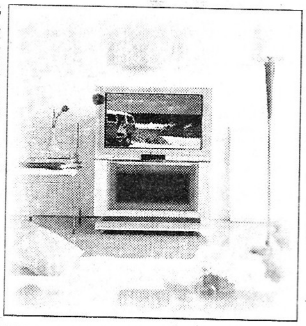
●读者有话要说，这期信件极多

这些日子有许多读者来信与风林交流，无论是将自己的亲身游戏经历编写成“日记”，还是提出宝贵建议，都令我们彻底的感受了一回“闯关族力量”。所以，这期“家”，风林并没有安排过多的“味精”，还是让亲爱的读者大人来主打这期内容吧，毕竟是“闯家”嘛！

●傻子日记何出去，左思右想没头绪

“傻子日记”已经刊登两篇了，从读者来信反映看，还是相当不错的，利用“日记”这样一种简单的描述形式道出了玩家生活中快乐与烦恼，并且“日记”中描述的往往与许多玩家的经历都非常相似，所以也比较容易引起共鸣。

目前风林收到的“日记”已经累计接近30份了，可以说每一份都非常有趣。读者的文笔也都很好，读起来朗朗上口。但是，再好吃的饭菜也有吃腻的一天，风林希望欲撰写“日记”的读者不必局限于一种形式，玩家应该开拓思路，写出充满自己风格的日记。


舒适的环境能为你带来好心情，玩游戏，也不要忘记休息一下。

当然，下期还会为大家刊登一份新的“日记”，内容更加精彩。同样，风林会在近期以一种全新的形式来为大家奉上“傻子日记”，具体会以何种方式出现，玩家就一定要留意近几期的“闯家”喽！

●要有趣还要新意，闯家欢迎玩家参与

这里→傻子日记之回忆篇：描述玩家在成长历程中所发生的事情，喜乐哀愁，一切一切你都可以写进去，与游戏有关也好，与游戏无关也好，统统OK！

这里→傻子日记之月报篇：重点描述本月内在玩家身边发生的关于游戏的事情，比如游戏市场的行情与传闻都是很好的题材。内容不限，书写形式不限，只要注意是在近两月发生的就可以了，比如欲刊登在8月份杂志里，玩家就一定要写6月或7月的内容。对于身边的点点滴滴，玩家会在这里发现原来还有比游戏更有趣的事情。

这里→闯关族访谈录：名人访谈看过不少了，但是真正对我们玩家的访谈好像还没有过。没关系，闯家有！预计将在近期内开始对全国各地的玩家开展访谈，内容涉及游戏的方方面面，只要给闯家来信的朋友都有可能成为被采访的对象。到时候别被风林问住了哟！

这里→漫话ADVANCE：看看本期的一篇文章你就懂了！你的奇思妙想都可以写进去！

好了，节目可以开始了——

风林日记——最近比较……

5月14日：小天天将GBA“马里奥”狂翻两遍，“这才是动作游戏”的声音不绝于耳，烦躁之时，只能用音乐广播来回应之。以避免思路混乱……

5月15日：没有PS2的风林对PS2的游戏渴望已久，尤其是那款销量仅有7万份的“风之克罗诺亚2”更是只有淌口水的份，偏偏SP君总是与风林提起该游戏游戏进度，并描述得天花乱坠，风林感觉这几天的脑子乱得很……

5月16日：PERFECT君与莱因在编辑部中称兄道弟，在工作中互相帮助事半功倍。而“菜鸟通”编辑部的SPIKE却常常没事过来给风林捣乱，令风林更加头痛……

5月18日：几日来一直期待着来自E3大展的消息……果然，没有出乎俺的意料，任天堂的反击战开始了。新消息一个接一个的多，风林感觉自己荷包中所省无几的银两在一个接一个的少。

5月24日：“傻子日记”越来越多，令风林目不暇接……虽然写的都非常好，但是在内容上未免千篇一律，有新意的不多，今后的“傻子日记”应该何去何从，风林不禁愁上眉梢……

5月28日：从E3结束到现在，编辑部中几乎每天都在讨论今后主机的成败走势，“各派”你争我辩，吐沫横飞（夸张一点点），最后风林落得一个——无权发言派，原因就是风林嘴皮子不够溜嗖，每次都在“口水战”中败下阵来，想在编辑部里有点“发言权”真难啊……

6月1日：真是不明白，“三八节”风波还没有过去，这回又有读者来祝风林儿童节快乐了……也罢，由于风林是编辑部中年龄最小的，所以这种事只有可能落在俺的头上了……

6月5日：近期来信一显著特征就是许多读者都在信封上表明“祝北京申奥成功”，真是感动，在此风林也祝北京好运！

6月8日：哎，又是一个没地址的，风林看着写的绝好的稿子犯难，挠挠头皮，无奈……

6月9日：读者发来邮件问风林日记是真的假的，您看到这儿，相信应该有答案了。

6月10日：写这日记到底要为了什么？好像是想为玩家说说这个月发生在编辑部的事情，虽然未必有人爱看……唉……

（下期见）



闯关族的家

小编(是不是风林啊?)好:

我是从去年3月开始买《电软》的,时间不算长,可是很疯狂的哦,同学说我可以开一个"游戏报刊杂志"展览会了。不过这是我第一次写信给贵刊,所以写"风林"两个字的时候觉得自己很紧张,不知写些什么?就写写现在的我吧。我是一只超级大大菜鸟,去机厅只玩"1945"之类的飞行射击游戏或玩"三国志",可是我并不喜欢这些,那为什么还要玩呢?因为我喜欢的"KOF"有人老是坐那里,我的水平是那种还没有弄清哪个键是拳、哪个是脚的时候就已被满血KO了,所以一般我会站那里看上许久,然后模模裤袋中的币,想着:总不能把币作为收藏品吧!于是干掉这些币,回学校……哎,想想当初的我,纵横机厅,一览众山小,那时的感觉……(我555555)

所以,为了摆脱这个"境界",我在01年4月29日下午,带着一位对电玩一窍不通的同学买了一台DC,不管有没有被宰,也不管今后两个月会不会是泡面+泡面的生活,这次我是来真的了!说起买DC的原因,远不止这么一个,那《电软》上的一大堆DC文章,还有SEGA FANS的几两(不是几吨哦!)泪水(绝无贬义,否则我也不会买DC了)。不过最主要的还是游戏"粉"好玩哦!

想想五·一幸福甜美的生活,我就……(我也不知道)

这次我一口气投了4个DC游戏不知有用否?

写完了!其实想了想还可以再写几张,不过为了不浪费信纸和笔墨,我就先写到着吧!

——小严 4.29

(风林也是街机游戏的"旁观者"哟,想当年俺也制霸过好一阵子呢!对于DC,我认为700元的主机只要能够为你提供好游戏,就够了)

闯关族的家:

我以前就很喜欢"闯关族的家"这个栏目,《电软》从今年以来,"闯关族的家"跟从前大不一样,更好看了。告诉大家一件不得了的事,我们这里有DC啦!一直以来我们这里比较落后(电玩产业),所以上个月我才看见有卖DC的,当天刚好知道DC停产。BOSS把DC当成了宝贝,玩游戏时都用塑料袋把手柄包起来,价格更是卖到了2000多元的天价,我不敢在这里买,这儿的老板都是"非洲人"。很多人第一次看到DC画面,还以为是新推出的游戏机呢。另外,你们能否出一本专门讲发烧专业器材的专辑,我想许多对游戏机喜爱并发烧的人都会喜欢这本书的。最后愿天下所有的电玩迷都能闯过自己玩的游戏,我先把中考这道鬼门关闯过再说。

——曾嘉炜

(其实游戏嘛,未必高级主机不可。风林这些日子在玩超任的"耀奇岛",感觉真是很有趣,无论什么游戏都是一个目的——提供快乐,这是游戏的使命。玩游戏有时候也不必较真儿,面对自己喜欢的游戏应该有个明确的目的,自己的选择不会错的。对于2000多元的DC,风林感觉有点意外,再贵也得有点谱儿呀)



"傻子日记"下期继续……请参看上页。



这封信是我——《电软》的忠实读者对近来杂志出现的问题和自己的建议,请各位小编们一定要认真看呀!

有批评才会有进步

记得六年前,也就是贵刊停刊后,那时的《电软》才叫经典,那时每本杂志都是在各位小编在重重舆论压力之下,费尽脑汁创作出来的,可以说本本都是佳作。正因为如此,《电软》的名气和人气大增,有了今日的辉煌。可在看看今日的《电软》,也许是一帆风顺的路走惯了,忘了以前的酸和苦,可你是《电软》啊,是我们所热爱的《电软》啊!!!

首先是《电软》的出书问题,每次《电软》出一本书,总要一拖再拖,我已经尝了好多次了。《超Game Boy特辑》这样,《8.8丛书》也这样,要是像任天堂一样采取精品战术倒也算了,可《超GB》也太,也太…,但愿《8.8丛书》不要再让我失望。接着《电软》杂志自身的问题,数了数黑白页80,而广告就要占去1/4,彩页32页,内容也不够精彩,真是一年不如一年,一期不如一期。现在还有了《批评》和《菜鸟》,每月在买书就要花掉一大笔铁,这对于我们这些没有工作,只会用铁的闯关族来说是一笔很大的开销,所以只有拜托各位小编们认真出好每一本书,让我们的心能够平衡些。最后想说:"忠言逆耳,良药苦口",批评是前进的动力。

江苏 郭俊

(谢谢郭读者提出的意见,我们会认真的检讨。对于读者提出的意见,我们没有任何借口可找,上帝不满,小编责任不可推卸,看来奖金势必要插上升天的翅膀了……走精品路线——看着简单做起来难,在内容上我们做得还很不够。关于书刊推出时间的问题,说实话,我们真的不是故意玩神秘,每次完成一本书,小编们都盼星星盼月亮似的期待早日面市,无奈一些琐事从中作梗,使推出时间大大延误,被迫走上了"山内路线"(笑)。另外,《超GB读本》许多玩家来信褒扬,看来真是众口难调呀。

正如你所说,"认真、重视"是小编们要补上的一课,请你放心,我们会更努力的做好每一本书,争取做到"吃亏不难受"。关于回信,这样不是更好?)

上帝的回音

风林:

你别务会我可没怀疑你目击UFO,而是怀疑目击地是在上海の郊区——洋桥,你是上海人吗?你也别得意,我的碟机是64M,能对48M游戏进行スーパー模式。不知风林有没有玩48Mの幻想传说,开场吉田由香里唱的那首歌真的好好听哟!

磁碟读的很慢,目前正考虑买只光碟机,不知该不该买。

你真幸运能到海南旅行,那幅黑白小照片已看了,左边那个大胖子是WP吧,其余几位由于照片太小实在认不出来,风林你应该有彩照吧。寄张给我好吗?我太想要了,一来可以留个纪念,二来可以促进我买电软的欲望!

江苏太仓 顾勇海

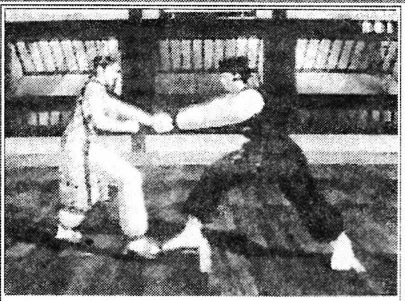
(北京也有洋桥啊!不知道外星人有没有游戏可玩(笑)。你那64M碟机的确很强,不过48M已足够用了。关于超任光碟机,风林个人不推荐购买,如果你有PC的话,就去光盘市场买套超任光盘。5CD,内含游戏4000多种,包含了超任游戏的所有版本,什么日版、美版一网打尽,超值!甚至附带了许多经典FC游戏。合理价20~25元,高则必亏!超任光碟机似乎并不皮实?那张照片……并不是编辑部所有人……

风林:我发现小编们的搞笑能力老化了,而新一代的小编显然天生就没有这个能力。另外,我想问一下,疯马去哪儿了?你是不是他的弟弟?

(搞笑?我也会呀,不过,你没发现现在所有的杂志都在玩搞笑吗?值不值得笑就见仁见智了,有时候那些搞笑内容真是让人觉得勉强,看多了甚至会反感……我虽然不是疯马的弟弟,但是被读者改名这种欲哭无泪的"习俗"却在俺身上继承了,现在有读者称俺为"风铃"、"疯羚"…苦啊…幸好没有变成凤梨……)

□关于"排行榜":北京的赵旭读者来信说为什么自己一次投了好几张选票也没有中奖,而北京的白明读者说"我都搬家换了地方,也该中奖了吧"。谢谢读者对排行榜的支持,由于是在数千张选票中抽取,所以一切都是凭运气了,就像彩票一样,要不风林怎么到了现在还没有中过500万。当然,排行榜比彩票的中奖机率可大多了。另,填写何游戏与抽奖无关。

闯关族的家



比武大会还是比舞大会？

上帝的回音

风林：你好！

在这里想和你谈谈在 PS 上的三部“FF”，这三部中我最爱“FF7”，我认为它是最棒的（就发售时 SQUARE 的技术水平而言），剧情、人物、画面、系统都非常出色，而“FF8”的系统则面目全非（不过还好，不会有厌恶感），但“FF9”我就不敢恭维了，在游戏初期（剧场艇坠落后）可听到神罗阅兵的音乐，战斗结束后的音乐是照搬了“FF7”中在游乐场进行陆行鸟赛跑胜出后的音乐，而系统上更是相似，只是将魔石与装备的功能综合在一起罢了，难道真是像去年第 8 期中江苏 PARANDIA 玩友所说的，“史氏已经江朗才尽，黔驴技穷。”真的吗？我在此为史氏祈祷，希望“FF10”不要让我失望。

——湖南　孙振华

（相信不会令你失望）

CG 要有多么好，才可被叫做经典；
情节要有多么滥，才会使人完全厌倦；
操作又要有多么繁，才算是把游戏玩；
难道只有回到从前，才能把往日的温馨重体验。

世嘉还要拼博多少年，才会实现自己的理念；
游戏功能还要多么弱，PS2 才能用来专门放碟片；
任天堂要做多少转变，才会拥有昔日的霸权；
难道我真的太悲观，觉得业界已到崩溃的边缘。

D 碟还要横行多么久，盗版才会消失到永远；
BOSS 还要多么不要脸，才能把玩家的铁全吸干；
游戏还要被管制多么严，才能拥有所谓的纯净空间；
难道就因为我们在中国，玩游戏才会这么难！！！

我要等到哪一刻，游戏成为共同语言；
究竟等到哪一天，可以轻松玩正版；
又要等到哪一年，游戏时时在我身边；
答案，就飘在风里面，
我们，难道永远也看不见？

——青岛海洋大学 李佳华

我是一名《电软》的忠实读者，《电软》是我的每月必读，看它的时间比看课本的时间还多，（家中的书架还专门空了一层来放它！）其实我认识《电软》的时间还不长。我最早的一期《电软》是 99 年 6 月刊，那不知火舞的封面立刻吸引了我，随即掏出身上仅有十元钱买下了它，从此与《电软》结下了终身情缘。

这两年来，《电软》在质与量上都有了很大的提高，内容更为充实，彩页也有了很大改变。我认为杂志还应该再改变一下为好：

1、像游戏的攻略最好直接不再刊登，全部放在《菜鸟通》上；

2、将《游戏新闻眼》、《闯关族的家》、《游戏研究所》的内容再充实一点。特别是《游戏新闻眼》，我觉得它已经是《电软》的一个独具特色的亮点了。还有，《GAME BAR》最好每期都开，每月都能看到一篇名作赏析，岂不是一大美事?!

3、杂志中的错别字应该考虑考虑再就业问题了，我在阅读过程中实在是……；

4、不妨将杂志封面改成 2000 年 1 月份的那样，但每期换一个颜色，一年后再看，色彩斑斓，会别有一番情趣的。

内蒙古　薛寿朋

（很感谢你对《电软》的支持，不过，该学习时还是学习的好，课余时间再看杂志才对！关于“GAMEBAR”第一期的经典游戏回顾有部分玩家对选材提出了异议，认为“豪血寺一族 3”不足以称为经典。就风林个人来说，觉得这部游戏还是有很多值得肯定的地方的，游戏的新意也够。另外，什么算经典？凭销量？凭人气？这期俺推荐了一款赛车游戏，也没什么反响，但是游戏是真好，不知道这样的作品应该不应该算在经典的行列中，下期就开始刊登读者回顾点评了，希望能够给大家以惊喜）



本人有个很好的建议，不知众编有无兴趣。为了缅怀 DC；为了告慰拥有、喜欢、支持 DC 的人；为了让更多的后来者知道，曾经有这样一代名机。我觉得《电软》杂志社，有这个必要，责任，也该负起这个重担，为 DC 迷们出一本书，毕竟《电软》是国内，最早元老级的，读者最多、最具影响力的电玩杂志。真希望《电软》能圆了我们这个梦，我很期待，坚信定有人与我共鸣。

——黄蔚天

（这位读者可真是心细，分门别类的列出了他设计的书名、内容、价格等等，真是为小编们方便到了“家”。很谢谢这些热心的读者，也谢谢读者对《电软》的信任。读者实在不易，我们还须努力）



风林：你好！众小编好！我是里脊，就是字很烂的那个。

五月的长假过得如何？风林兄又有什么新的遭遇呢？我可是快乐非凡呢？买到新的《批评》和《Magic zoon 2001 读本》，也终于将“FF8”下载到 PDA 之上，与好朋友见了面（虽说作为一个高三生，如此快乐多少有些不正常）也终于在《电软》上见到了“FFX”的提达，十分感谢哟！还有，能在鼎鼎大名，誉满海内外的《电软》上见到自己的名字，也算是了却了人生一大心愿，不过，说实话，我像傻子，默默地游戏，默默地感动，默默地做人是不在乎能否露脸的，不然，为什么我们用“内容”流通的名字呢！

也许是时代变化太快，而我们终于追不上了，于是现在很流行回忆，连《批评》都开始连载《集中营的日子》了。看到昔日创业英雄的名字在文章中闪见，手是颤的，心是暖的，毕竟这是最早关心关注我们的人，那时我还不是正式的玩家呢。

说来《电软》的编辑还真是真人不露相呢！那张照片是风林和朋友们吧！用了放大镜却看不清呢！很有种朦胧美呢！（突然感到有寂静岭的感觉），杂志社应多养些植物，对改善生活质量很有帮助！

（里脊同志，你好，又见面了！你也看到那种超小的照片了，由于有读者批评“家”中小编露脸太多，所以风林一念之下没敢放大，怕得罪了读者大人。虽然小，但是效果还可以吧，小编的尊容在这张小小的照片上终于没有完全展现。编辑部中有植物哟，是两盆风林不知名的怪花……另外，有哪位读者能够猜出那张照片上都是编辑部中的哪几位呢？）

□杂志像主机，文章像软件，广告像第三方软件商，特稿像独立制作人，以上是我个人的想法，分派无任何意义，请自己套用。——虫牙

□甘肃的沙沙读者，你的游戏史我看到了。但是由于版面很紧张，所以没办法，在这儿风林向你谢罪了，你可千万别伤心呀！

闯关族的家

漫话 ADVANCE 之南柯一梦……戏说 X 隆

青海/龚晓斌

时间：2001年6月1日凌晨1点。

情景：吾应周公邀请，已进入最终幻想。手中历史书悄然滑落于地上……

进入吾之幻想……

时间：清朝X隆年间。

地点：金銮宝殿。

"吾皇万岁、万岁、万万岁……"

"众卿平升"。

"谢皇上"。

"众爱卿，有本奏来，无本退朝"。

话刚毕，我就飞快闪出。"哈哈哈……"众臣哄堂大笑。奇怪了，俺的官服上怎么印的是口袋妖怪??"无妨、无妨，爱卿有本尽管奏来"。还是皇上明鉴啊！"皇上，今日japan(就是古代日本啦)，献上贡品，名曰'P兔'此物……""爱卿稍等，此物有当年关云长之赤兔跑得快吗?""皇上，此物并非动物，乃是游戏机也！"

"什么鸡?给朕抓上来看看！"在万众瞩目下，我按下了电源，随手放入《核金装备2》，"皇上，您就瞧好吧！"在俺操纵下，游戏异常精彩。"哇噻！"皇上大叫一声，滚下宝殿，"此乃何人，有如此神通?"吾对曰！"此人乃斯内克是也，是特攻专业的。""不妥，不妥，如若留此人在宫里，必不得安宁。换之，换之！"

无奈，于是又放入《寂静岭》。"鬼呀！"皇上当即晕死。"快叫太医！"我大喊一声。太医匆忙赶至，"看来皇上已中了"游戏机综合症了！"太医无奈地摇了摇头。此时皇上悠然，醒来，众爱卿，寡人想必是死了吧，怎么这地狱和我皇宫生得一般模样?"我慌忙解释："皇上，您还活着。恕臣斗胆直言，刚才您是活见鬼了！""原来如此！"皇上长吁一口气，"比在后宫看恐怖片还过瘾耶！！如此说来，此物还能……众爱卿先退下，朕有话对龚爱卿说。"于是众人纷纷退朝。

"皇上，您有何吩咐?""爱卿啊！朕知道你一向忠心为国，现在给你一个报国机会。此物能不能这个，那个，嗯……""皇上您要看MM就直说嘛！我这就给您伺候着。"皇上大喜！"还是龚爱卿了解朕啊！"于是放入《最初映像》。"哇噻！世上有如此佳人，比朕后宫那些废铜烂铁不知美几千，几万倍啊！""皇上，不如将此物放入后宫，您一人慢慢享受，如何?""甚好！甚好！我正有此意。龚爱卿，这次你立下了汗马功劳，你欠我的两个铜板就免还了！来，朕敬你一杯御酒！"唉，皇上真乃明主，十年前的两个铜板，至今仍记忆犹新。也罢，还是先享受了这杯美酒再说吧！。

咦?这酒怎么没味儿?正想间，我醒了过来，一看书，口水流了一片儿，难道刚才的御酒是……呕吐，真恶心。一看表，凌晨3点，还是回床上睡去喽！

本故事纯属虚构，如有雷同（怎么可能！）实属巧合

现在《电软》比以前活跃了，最大的变化是"闯关族的家"——大变样，让人眼前一亮。还有就是游戏新闻要多而详细。每一期都要有特稿。

还有就是"格斗天书"了，不应在登那些无聊的格斗招式，那些我们早就知道了。应该登以些关与格斗人物的事比如格斗2000中有关人物的事，或着有关的事。

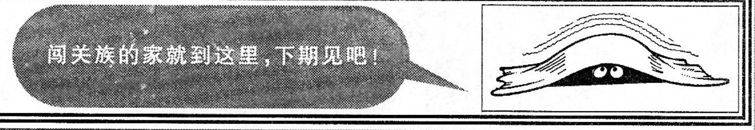
《电软》的价格是同行中NO.1，杂志何是才能变成彩页呢?看了第5期的《电软》，看到了《电软》最最最快的攻略，"樱大战3！"但是还是有一点……《电软》应该再招几名工作人员。他们负责攻略，并以最快的速度登出来！一定要很详细，也让没这款游戏的人能看出游戏的大概情节。

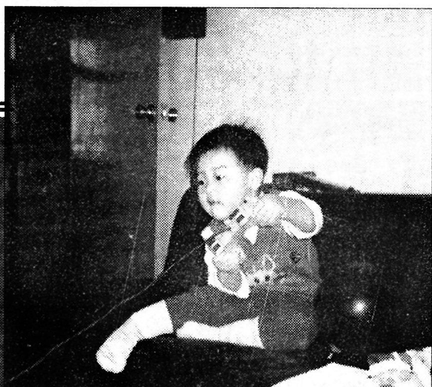
为何不把光盘放在《电软》里送?为何要放在《菜鸟通》里呢?我这里买不到啊！555……是为了加大发行量吗?我非常，非常希望E3展的光盘是放在《电软》里的！！《电软》应该为我们玩家带来福音。希望……

——河南　文政

（闯家还有很多地方需要改正，比如许多读者希望能带点"痞"劲儿，有读者较希望能恢复三栏的版式等等，大家对闯家的关爱实在令风林心愧，惟有再努一把力。读者的口味越来越高，这是很正常的，就好比玩游戏，玩家的口味也比数年前高了太多太多，如何能跟上时代的脚步，满足读者的需求，是我们必须要做的。另外，《批评》送的E3光盘可是超酷呀，风林看完后真是羡慕记者拖把呢……说着说着，口水又下来了）







中国最小的电玩迷 尽显游戏的真魅力　这就是游戏的魅力！

●闯天族无敌

现在的风林觉得游戏越来越没得可玩了……一款新游戏拿到手里，先要经过我的一番"考验"，什么画面、操作等，再加上游戏创意，恐怕真正能够通过我这关的游戏屈指可数了。当风林第一眼看到这张照片的时候，好像明白了什么，也对自己为什么对游戏如此执着，如此热爱有了一个明确的答案，而这答案好像却有如此的简单……少些浮躁或许更好……

这位小玩家是天津张国宏之子，此图抓拍时他正在用心的玩着PS的"R4"，从动作上也可以看出——是在甩尾。看其专心致志的表情，连一旁的"梦美"狂人小天天也自愧不如，真是酷啊！而张国宏读者提出的问题经风林死缠烂打再加"跪求"(笑)才请到了龙哥来作一解答(我容易嘛我)：

龙哥答张读者：①很遗憾您美版DC引不出正版VF和SC，但您支持正版软件的行为是值得提倡的。②DC上网，请见本期科普园地。③您是三星名品，带21针SCART端子就不奇怪，但您花50元买到能够使用的DC RGB线，令人震惊。若接功放，电视上必须有音频输出端子，否则不行。

风林补充：还是推荐您使用世嘉为DC专配的VGA功能，没得说！

□记得创刊那两年，家里经常有发泄不满的，骂的小编胆颤心惊，可现在，杂志越办越好，人也越来越圆滑了。小编们一定严防糖衣炮弹啊！好了，最后祝杂志越办越好。——哈市孟国利（您的一句"糖衣炮弹"吓的我把这期许多读者夸耀杂志的内容全部封杀了）

Inspire the Game



龙哥热线

在 CCTV 中看到“任天堂弟兄大乱斗”的画面后，我对 NGC 材质贴图和阴影描绘很吃惊——美丽的碧奇、超憨的大金刚、超呆的玛莉，可爱的卡比，霸道的皮卡丘，其造型与乱打动作栩栩如生，远超 CG 何止十倍。如果说水上摩托让世人对 NGC 的特殊效果心服口服而路易收鬼更证明了 NGC 多边形生成能力比较强大的话，那么当我们知道主机仅定价 199 美元(25000 日元)后，对任天堂只有脱帽致敬的份了。(笑)

然而，有备而来的 XBOX 则带给龙哥更大的惊喜。主要是因为 JSRF 这款游戏，它的角色实在是酷呆而动作美丽。那是何其巨型的活动空间、何其豪华的特殊效果，以致于以抗锯见长的 XB 在 VGA 效果下亦出现了大量锯齿（据称 E3 展上的效果还远远达不到制品版）。但这完全不影响人们期待由实力派厂商 SMILEBIT 在 XB 上推出的另外几款超重量级作品！微软这次在硬件上实行了孤注一掷式的超前设计，具备超级网络机能，成功大有希望。

日刊“THE · PS2”认为，大家别小看 XB 在 E3 上才展出了 18 个可供试玩的游戏，但与 SCE、任天堂展区那些超大曲率玻璃管低解像度电视相比，微软给每台 XBOX 都额外配备了一台 XGA 电浆平板，画质究极，效果绝对不一样(6 月 8 · 15 合并号，P165)……

但无论如何，同街机相比在性能上家用机还是没戏。人们期待 NGC、XBOX 带来革命是因为创造力才是游戏进化之源泉！

●①小弟近期欲购入 PS2，但听说 PS2 即将有强化型的新型号上市，且价格比现在的 18000 型要便宜？②新型号的 PS2 与老型号在硬件的机能及其周边功能上有无改变，特别是机能方面，听说比老型号要来得好，这主要是体现在哪些方面？③DC 各版本的机器不同，使得一些亚版游戏不能正常运行，PS2 有无此类现象？④PS2 型号有无读盘能力之分？⑤PS 上发售的 PDA 能否在 PS2 上用作记忆卡？是否可以在 PS2 游戏中下载 MINI GAME？⑥莎木 2 究竟何时发售？(沪徐汇区罗城路 茱斌)

①降价基本是不可能的，SONY 象征性地推出 GT3 同捆版 PS2，售 39800 日元，但对我们来说有什么用呢？现在的最新款 PS2 是 30000 型，在机体内部预留出硬盘空间(老款则只能外挂)，其他方面和 PS2 没有什么分别，虽然集成度高了些，但硬件规格并不变。②新型号 PS2 在在性能上没有任何提高，就是放置硬盘的位置不一样。③PS2 当然只能玩正版。目前所谓金手指 PS2 引导法只适用于 18000 型，而 30000 型就不能用了。本刊从来不支持使用盗版盘——在日本连正版的 GT3 都读不出来(对此 SCE 向用户解释说是“光头脏污”引起的，换一个光头要 9900 日元)，买 PS2 而不玩原版，茱读者您还须慎重。④没有。⑤可以用 PDA 充当 PS2 记忆卡，但是和这个小东东互动的游戏好像还没有听说。也许以后会推出——比如井上多罗什么的。⑥5 月份 DEBUG。日版 9 月发卖。

●龙哥，“疯狂计程车”这款爽快的游戏有什么新动向？(读者)

2 代已经推出(解像度 640×480)，评价高而盗版根本无法游戏。而 1 代还是 DC 版可靠——以前美国专家认为这种大显存大背景的超复杂游戏不可能移植给内存不足的主机，现在就连日本最老牌的游戏刊物“德利麦加”之新装刊第一号第 35 页右上角，也质疑起 ACTIVITION 的移植来(胡说什么“内存不足，很难移植，画面能否再现”之类的怪话)。至于 3 代，根据 XB 的实力以及此系列的人气(1 代总销量 90 多万)，其表现令人期待。而 GBA 版和 GC 版的“疯的”竟也在制作中(ACCLAIM)，可算是超奇怪的消息。

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

●我只玩精品游戏，烂游戏看都不看。生化系列：有话好说，别咬我……

(山东农大 321 信箱 李仲庚)

●龙哥，请问松下为什么要和日立结成战略联盟？(大量读者)

主要是因为海尔把松下的电视给挤出美国市场了，还有一个原因好像是索尼的“大活跃”。早先看报纸说海尔在美国人统计的“世界十大电器品牌”中排位第 9，居于“日立牌是 HITACHI(2000 年营业额 8 万亿日元)”之前——心中很自豪，这回更看到连松下中村邦夫社长都说“彩电和空调在美受到海尔冲击，现在松下已决定撤出美国彩电市场“，不知海尔有何高招，竟将大名鼎鼎的松下电器给整成这样。据悉，1999 年，在电器市场(注意，仅限于电器产品)，松下在日本排第一(彩电、冰箱、空调、录像机的份额均列日本第一)，日立排第二(洗衣机日本份额第一)，而索尼第三(随身听、摄像机“遥遥领先”)，东芝第四。虽然媒体也对松下和日立结盟颇感迷惑，却都说这是为了对付拥有 AIBO 和 PS2 的索尼，本不足信，亦反应出人们对索尼的无限尊崇。不过实际上松下和日立作为日本最大的两家综合电器商，结盟的目的显然是为了降低产品研发和制造成本，其主要合作领域为：冰箱和空调的环保压缩机、基于“ECHONET”技术的网络家电、日立的银行金融系统和松下的家庭信息终端相结合而成的 IC 卡网络服务……等等。

“游戏本质”已经到了非抓不可的地步了



●左：任天堂游戏制作人宫本茂(代表作：超级玛莉兄弟系列、塞尔达传说)

●右：AV 社长名越稔洋(代表作：雷特娜赛车系列、SPIKE OUT)

在日本，能和宫本茂大师对谈的业界人物可不多。前不久日刊《FAMITSU》让冈本吉起和大师对谈，冈本君本就是 CAPCOM 的元老，游戏制作经验何其丰富，而当他参与制作 GBC“塞尔达大地之章”之后，竟像个小学生似的强烈要求同大师再制作一款游戏——如果条件许可的话。冈本认为，自己从大师那里学到了很多东西。

而通过上面图片我们看到，SEGA 最强软件开发部队的主力战将之一：AV 公司名越稔洋社长，也已经和宫本大师对谈了！可能大家觉得龙哥有些过于小题大作，但这的确是非常了不起的一件事。何况，名越先生和大师是一起讨论“游戏的乐趣究竟从何而来、有无所谓“快感原则”存在？”这一高层次问题的，当然，与大师不同，他主要是以街机制作人的身份来阐明观点。

众所周知，包括铃木裕大师在内的许多名人，都曾经指名对“玛莉”、“勇者”这些游戏表示尊敬(而宫本茂竟称他从前玩 OUT RUN 时花了很多钱。又，龙哥建议大家寻觅 SS 版 OUT RUN 去聆听其中美妙音乐)，正是因为那些游戏拥有一个共同的永恒主题，即“游戏性(或剧情)”十分高明。而铃木裕竟也像山内社长那样，反复地谈到所谓“游戏本质”这一类词汇，实在让人大跌眼镜(有关铃木裕和 AM2 成员的最新情报、访谈，请感兴趣读者见第 8 期“菜鸟通”)……

实际上论辈份名越社长还不能算做大师级人物，但他在海外专业书籍上也曾受邀为读者讲解游戏制作过程(连载)并受到空前热烈欢迎，作为任天堂迷，今后 AV 公司在杀手锏主机 NGC 上的动作令人期待。专业人士访谈，请随时关注“电软”。

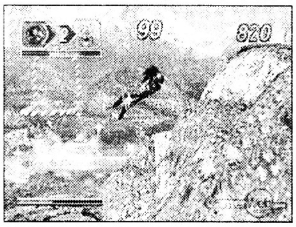
疯的●说实话，每一次玩这个游戏，感觉是：就算给我 3650 分，一年下来也不够我扣的。(北京市内司机要是被扣净 12 分，就得去“学习”，杜江)

●索尼排山倒海(PSONE、PS2)，任氏双蛇出洞(GBA，NGC)，微软只手遮天(XBOX)，世嘉拍案叫输(DC)。(秦皇岛市田思博)

●前栽在土星，后亡于DC，念世嘉之艰程，独沧然而涕下。芭月凉真是无情无义，亲父被恶人杀害，他还那么有闲情逸致地在游戏室里丢飞镖！(沪虹口巴林路 王海波)　　游戏生涯感想●现在的DC还真便宜！(江苏常熟 于如信)/龙哥：现在再不买DC，后悔可来不及了！！●缺铁时，电软可以不买，游戏不可不玩。我，是一个看公司玩游戏的人。想必编辑也喜欢这样的吧？(沪东披路 绝对零度)

●龙哥，世嘉为PS2制作的游戏怎么样了？(大量读者)

世嘉为PS2制作的"看家经典系列"和"VF4"暂时没有消息，倒是世嘉给NGC和XBOX制作的游戏之画面都在公开中。但"索尼音乐"却要为世嘉游戏的经典BGM发行唱片，真是令人感动，其所收录曲目将依据网络调查的最终结果。事实上虽然SEGA的经典BGM比较多，但F355中吉他男人的野蛮嚎叫、OUT RUN的二首终极曲(SPLASH WAVE与MAGIC SHOWER现已永久存入龙哥的电脑硬盘中)、飞龙系列的几首曲子，以及NITGHS的那首歌(即"索尼克冒险"赌场里的弹珠台BGM)，皆在日本获得预想以内的超高人气。很幸运的，现在北京已经有了F355街机，而OUT RUN在全国各地也能找到，听听街机大喇叭送出的声音，真比DC、SS版还要过瘾。



http://www.sonymusic.co.jp/Animation/segacon/index.html

●龙哥，我是北京的罗嘉。我投幽白一票，您不介意吧？近来重忆旧梦，才发觉此游戏真乃极品。不过我也要指出，电软所干的就是教唆世界上最穷的玩家去买世界上最贵而且是通过不合法手段入境的正版游戏……

投幽白的人挺多的，我们怎能介意！后面您说的那句大实话，我十分理解，但为什么还要提倡正版，关键是一个意识问题。这就好比在国内，正版CD(国产或港台引进版)大约30～70元左右，进口的140元左右，说实话这些价格都还算比较正常，但盗版CD碟8～15元钱。面对如此诱惑，别人怎样做谁也不能强迫(毕竟打击盗版单靠宣传没有用，得靠官方实际行动)，但我手中的CD都是正版，而且10年前我就买正版CD，这是个习惯问题(再早的LP、磁带时期，几乎没有盗版的生存环境)。其实救我们命的，是优质正版软件(可龙哥最近却听人说有的电脑软件专门送给使用者一个TXT小文本——"零售商私自刻录的金盘质量极次，必将损坏您宝贵的电脑光驱，请您支持国产银碟")。

游戏机比较特殊，国内没有专门的代理商家，而且就算有合理的价格，比如新碟300～400元，老碟100～200元，可是那边又都是些4块5一张的东西……谁的杀伤力大就很明显了。而且从目前的游戏业界看，如果不认可正版，不购买正版，必将迅速掉队，为"大势"所淘汰。所以本刊还是会支持正版(国内游戏环境不很成熟，但我们可以通过少买游戏的方式来支持正版。如果顽固地认为"天下的游戏我都得玩玩看"，而不遵循少数精锐的正版游戏规则，很难想像这样的玩家能跟上潮流。

现实中难道不是如此吗？)。至少，我们得有一张正版。

●龙哥，我现在很烦，手头上有800元吧，却不知道该买DC还是GBA，请你给出个主意。(天津河东区 陈超)

当然是GBA，不过买GBA八百元仍然不够用，约差300元。要是建议你买DC吧，钱倒是基本够用，但这是一台"专业"(绝无褒义)主机，通过你投票选出的游戏来看，我认为你还是买GBA合适，比如，牧场物语系列、心跳系列的SFC、GB版才是正宗哦！

●我的同学都没有DC，为了能玩着高兴，我只有去买四个手柄(全原装)，代价虽大，我亦欣然。为了这份快乐，哪怕在食堂喝粥。另外向龙哥报喜——随着英语专八的涉险过关，GBA、永恒阿卡、CD随身听接连入手，真是痛快！！！(天津外院 宋志军)

唷！道喜啊！专业八级的DC玩家！？也算给足了这台主机的面子。该毕业了吧？以后就不要打游戏了。稿费收到了吗？

●感谢电软伴我度过了整整四年的大学时光，自97年第七期至今一期未断。FF9是让我这个SEGA FAN买了一台PSONE的唯一理由。(北京大学 王征)

●(早饭→学习→午饭→学习→晚饭→学习→睡)×6→街霸→晚饭→学习→睡觉，这个过程就是我高三每周的生活。街霸3RD：游戏令我入魔，篇头曲更令我染上听RAP的"陋习"。VR是3D的街霸，DOA是3D的KOF。VR4中陈佩酷似湖南主持人李湘。(北京和平里中医附中高三2，刘阳)

为了高考，应当三月不玩游戏才对。如果每周能用游戏略微调剂一下，想必学习效果更佳。街霸3RD确实很深，而且是深不可测，但KOF不专业吗？DOA3不好玩吗？刘读者你可不能一概而论啊！只不过VF3和SF3的高手确实不像其他游戏那么多罢了。关于VR4，陈佩是非常美丽的，别的角色都被有意设定成"变老"、"变酷"、"变凶"，唯陈佩变美丽了。这导致你觉得李湘的神情有些像陈佩吧！



●龙哥，我想冒昧地问一声，看了许多期电软，为何却难觅有关二战题材的游戏介绍呢？很希望能见到像PS"美国大兵1、2"之类的优秀之作能登上贵刊的"大雅之堂"。我不敢妄自评论，只是依据自己所玩游戏的喜好来定，也许在人们眼中，填写"美国大兵1、2"实属另类，但我心依旧。(湖南省湘方市 李泽霖)

超大量电脑模拟游戏可以让您重温二战历史。只是"荣誉勋章"这款EA的作品若与64版007相比，却有抄袭之嫌。不过对PS而言，有这样一款比较细致的射击，已属难能可贵。这一票投得好，您喜欢就行。



CRI董事铃木裕先生一段耐人寻味的话

——今后贵社应该会执行"多平台展开计划"，那你个人有没有比较在意的硬件(以下节选自日刊"德利麦加"新装第一期43页)。

裕：最在意的还没有出(龙哥：请各位注意"最在意的还没有出"这句话，到底是指XB和GC中的谁呢？)。可能人类对于目前看不到的东西总是会抱持着比较高的期望吧。相对地，已经发售的PS2能不能在这段冲刺期打下一片江山，也是我非常感兴趣的。

——最后请对DC以及SEGA的支持者说几句话好吗？

裕：长岛茂雄先生(龙哥：日本职棒巨人队的前任监督)引退时曾说过这么一句话"巨人军は永远に不灭です"，我的心境和他相近，所以我要说"DCは永远に不灭です"。

游戏这个领域是日新月异的，过去的游戏似乎总被新游戏给比下去，而今后随着时代的慢慢演进硬软件也会跟着不断推陈出新，不过大家永远不会忘记游戏业界里有"超级玛莉"、"勇者斗恶龙"这些伟大的作品。所以想制作出可以留在大家心中的作品一直是我们这些游戏创作者的梦想。

这次发表了DC主机停产的消息，但是SEGA集团的创作者包括我个人在内，将来仍会尽心尽力地制作DC游戏。DC停产了，虽然大家的心情多少有些失落感，但是希望大家继续关心和支持我们的游戏软件，因为我们绝对会做出让大家永远怀念的作品来的。



↑日前世嘉举行的GAME JAM，1万1千FANS挤满了机厅。日刊说，"DC怎么还不死呢！"

倘若用"化学"来划分"李振亮"这件东西……●如果把"李振亮"里头所含一种元素名为"电子游戏"的东西抽出来，那么剩下的仅有个"0"了。(沪静安区愚公村 李振亮)　●永远支持DC，不为什么，因为爱，所以爱。(天津塘沽区 琪琪)/龙哥：支持别的吧，DC就不用支持了。

●FFX是垃圾！？谁说的！！请电软允许索尼派、史克威尔派存在。谢谢！（昆明西郊麻园云南艺术学院 余林桓）/龙：你是好样的。

●买到樱3限A是我觉得最幸运、光荣、快乐的事。热烈祝贺只有三万人的本镇DC正式突破50台！（广东惠东县平海镇 陈文敏）

●世嘉今日大踏步的后退，就是为了来日大踏步的前进。（长春绿园区 吴春凯）/龙哥：就说世嘉派毋需可怜吧，可你也太乐观了。

SQUARE与王者之路

文/OX

一款游戏到底要做到什么地步才会令玩家满意？现在的玩家口味越来越刁了。游戏公司的理想都是称霸游戏界吧，可现在立足都难。

公司的崛起是要靠潮流的。潮流还在酝酿时，无论做多少都是失败，可是突然一部作品打开了缺口，于是潮来了。

但是发动潮流之后怎么办？

这里有不少失败的例子，如Westwood的C&C系败给Bilzzard的"争霸"系，又如SQUARE。

PS初期那个时代，当时SQUARE可谓是意气风发了。在数百万的玩家和非玩家眼中，SQUARE就是潮流。不但如此，SQUARE的光辉蒙蔽了他们的眼睛，令他们难以看到其他。SQUARE捉着大鬼了，当时它雄心勃勃想称霸游戏界，结果众所周知，98年潮流一退SQUARE就冷下来了。

如果说有SQUARE那样的条件都不能称霸，那就再没有公司能称霸了。真的吗？不是。来来来，那就以SQUARE为标本来解剖解剖吧。

FF Ⅶ引发的是全球性的革命，SQUARE也明白，革命的关键词是：3D和CG。

SQUARE的鬼牌就败在这里，怎么死的大家都明白，当然是CG。

潮流除了用来打造不朽名作以外，还要用来生钱。CG是一种过于耗钱的东西，理应点到为止，可惜SQUARE为了推波助澜，把过多的资金用在了CG上。FF Ⅷ时好画面都已用滥了，SQUARE的黄金时期就已经过半。此时SQUARE由于之前FF的热卖已有了一定的积蓄，虽然远比正常的少。之后的乘胜追击可犯了大错，做了太多的CG，如PE2，特别是在FF Ⅷ时，CG多而不切中要害，竟有人士将"CG过多"列为缺点之一！最终，SQUARE竟出现了赤字。表面上看，赤字是FF电影耗资过大，事实上，这表明大潮之后，SQUARE没剩多少钱！

对比一下CAPCOM，它可以说是今日业界活得最自在的公司了。《生化危机》之前它可远远没有现在这么厉害。《生化危机》相对FF而言只能算小鬼而已，它从PS做到SS，到PC到DC到PS2，现在是意气风发，不但《鬼武者》、《DEVIL MAY CRY》这样的大作不停地出，而且还大量地做《奖金猎人莎拉》这样的实验性作品。虽然有人对其作法不齿，但毫无疑问，仓廪实而知礼节，有了资金才能把精力放在大作上！

真是成也CG，败也CG。如果当年SQUARE没有离开N64，那么N64便是老大，今天也不至于赤字吧。

路是应该越走越宽的。在已有领域求精是一方面，另一方面更要从已成名作品中得到暴利来拓展新的领域！SQUARE现在有什么？只有RPG与ARPG。昔日的王子今至赤字，实在可惜。

●龙哥：来自湖北孝感市的几位玩家，确实很有想法。诸位57小时"南孚堆成山"写就的"洛克人EXE"攻略，经研究，决定放在菜鸟通中刊登（"通关三遍"、"卡带是借别人的"等语句给了责编以强大信心）。你们对游戏的执着还真是令人感动啊！

又，同学们揭批了本刊优秀撰稿人王俊生同志在很多情况下都没能分清"空穴来风"一词的意义，龙哥在此先代王俊生同志对大家提出的批评意见表示感谢，同时保证让他努力学习国文，避免贻笑大方。可见，在试卷中反复出现的词，必有道理。

另对"批评9"附赠的光盘，我向各位保证比"菜鸟通"好看！

●在好友家中玩过樱大战3后，良久不语，感觉远胜8等华而不实的大作。请龙哥解释。（贵阳医学院99级 付云鹏）

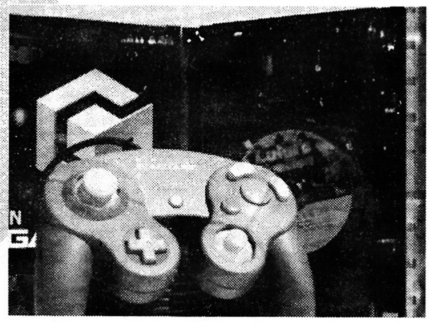
很简单，别看你是PS迷，但你不爱玩RPG，而已。在没有深入考查游戏之前，不宜盲目赞美"画面"，不宜盲目批评"内涵"。

在纸上描绘游戏

宫本茂在E3前一天的"THE NINTENDO DIFFERENCE（任天堂与众不同）"集会上，谈了谈自己在NGC上的抱负。

"3D游戏很美，制作起来却很困难，不过NGC将所有的困难打扫干净了。NGC适合制作革命游戏。"

另外在E3展中的"PANEL DISCUSSION（小组讨论）"中，宫本再次指出："我制作游戏时先在白纸上描绘想法。现在的制作者往往更注重游戏的表层，诸如视觉效果一类，这样下去的话，追求游戏性的时代就一去不返了。NGC的诞生，恰恰是为了让硬件不断翻新而软件毫无价值的时代终结！任天堂必将改造游戏业界。"



宫本最后还提到"路易收鬼"和"PIKMIN"的开发小秘密——前者是应FANS要求制作的第一款以LUIGI为主角的带有冒险要素的动作游戏；而后者的舞台好像是宫本自家院子的花园……

●龙哥你好。我是一个电玩迷，从FC时代到现在的DC时代，我可算是多风多雨，好游戏、坏游戏都经历过了。《电子游戏软件》一书我很早就开始买了，它使我改变了对游戏的看法，使我觉得现在的游戏已不再那么简单，好比是人生一样要去追求和探索，就连我的父母也这样认为，我真的很感谢"电软"，话我就不多说了。①DC版有无"3D空战"类的游戏？如果有，是什么？②使用DC金手指对主机有无损害？③樱3、D2有无盗版？④我们这里的PS2没人买，是因为在运行盗版时经常飞盘和死机，DVD影片还要分区，50元的DVD无法读（50元是盗版）。龙哥可否解释一下为什么会出现这种情况。（辽宁丹东太平湾 赵柠）

①有。有两个比较著名，一是CRI著名的"AERO DANCIN"系列，一个是KONAMI抄袭NAMCO著名的"王牌空战"却获得意外较高的"AIRFORCE Δ"，如果您感兴趣，请注意第8期"菜鸟通"，我们可能会刊登前者的攻略。最新3D空战是AM2研的一款在线游戏。②完全没有任何损坏。③D2只能买正版。④这很简单，用原版碟尤其是GT3玩PS2都会出现预想以外的问题，用盗版的后果就可想而知了，再加上主机价格极为昂贵，必令国内玩家望而却步。分区是正常的，也许PS2附加的DVD功能压根就不适合我们，因此不要用PS2看盗版DVD，以保护光头（一台DVD机才多少钱？）。而游戏碟的盗版，在今后几乎是不可能的事——首先主机超昂贵，谁会去盗？盗了也不会有人买。再者游戏防盗版技术也不是说破就破的，如果还天真地认为"主机推出了，盗版还会远吗"，结果一定是被大势所淘汰。就像GBA也推出一段时间了，网上天天郑重宣布"GBA盗版已出"——实际呢？还是换卡更合理。

●龙哥，在天津有许多和我一样的KONAMI正宗音乐机铁杆，打鼓、吉他、BEMANI、甚至国内罕见的键盘街机我们都常去练习（但是我从不玩跳舞），我想问一下这么多"音ゲ"爱好者有没有一个能够进行技术交流的场所呢？（天津耀华学校 齐子）

请上科乐美官方页查询。另外不是有"中国音乐游戏网"吗？总之，技术达到一次层次后想交流或比武就一定要上网！另外对于广大音乐铁杆，龙哥建议大家考虑PS2和原装"音ゲ"周边。

●以后每年的3月16日，我都会购进一张正版，以告慰大川功在天之灵。（福建中华职大 奚海彬）　龙哥再谈分派●现在的国内玩家已经不存在世嘉派和索尼派了，取而代之的是纯游戏派（或曰绝无CG的任世卡普空"朴素动作淘汰派"）与综合欣赏派（即专攻CG的史科南光荣"文字游戏大势派"）。

大墙画廊

夏天的酷热最让人烦躁，好像连看杂志的心情都因此衰退了。浸泡在令人昏昏欲睡的苦夏里，对我来说最痛苦，也是最痛快的，还是到球场上狠玩几场后再洗个凉水澡吧。看我废话的你有什么消夏绝招吗？有机会来信赐教一下？

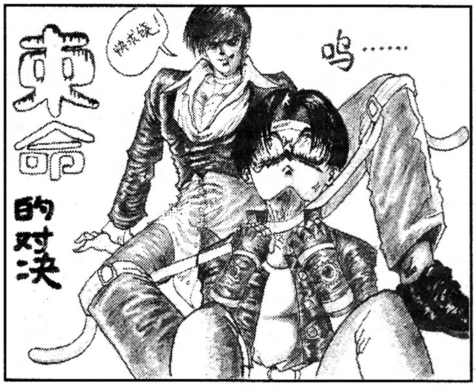
阴

天气酷热，能躲在空调下，喝点饮料、吃些点心，好好玩玩 P82，真令人陶醉。某周五正好敢上单位停电，主编被迫“停工”，借机跑到某知名游戏店铺，威逼加引诱后，终于痛快地玩了几小时《真·三国无双》——可惜没空调、没饮料，只有汗水……

晴



◀《侍魂之牙神幻十郎》 广西南宁　易波



▲《束命的对决》 陕西西安　郑奋

▲阴：“束”命的对决？用皮带绑的？
晴：奇怪的是京的眼睛被什么“罩”蒙住了？
（『L·P』：★★★）



◀《强殖装甲》 陕西西安　张博

▲阴：是凯普三号吗？右腿好象有点短粗呀！
晴：《变身斗士——凯普》是我非常喜欢的一部漫画，感觉三号是最酷、最有型的，可惜力量不如懦弱的一号。
（『L·P』：★★☆）



▲《奉陪到底》 北京方庄　郑宏伟

▲阴：风林说他们好像是“七龙珠”版的吉斯、山崎和比利。
晴：山崎什么时候与吉斯合作了呢？
（『L·P』：★★★☆）



▶《道具……》 浙江平湖　钱闻浩

▶阴：这年头真奇怪，干什么都要做秀吗？
晴：没错，问题在于如果草雉接八神的暗钩手，拍摄组要怎么表现身上的火焰呢？
（『L·P』：★★★）



◀《绯村剑心》 广东梅州 肖栋桦



▲《霸王的大怒》 贵阳南明区 胡朱军

▲阴：霸王丸会玩《三国》，无论是从厂商角度还是霸王丸自己的国度看，都有点不合情理呀。
晴：如果霸王丸生在三国，恐怕也会是关二爷的刀下鬼吧。
（『L·P』：★★★）



◀《无题》 北京宣武 火影

◀晴：看过之后，又想让风林请吃麻辣烫了。
阴：他们这么高兴是因为有鱼丸可以吃吗？
（『L·P』：★★★☆）



◀《S·P——随风》 河北沙河 李博

◀阴：压藏许久了，老不拿出是因为把S·P画得太像了。
晴：哎，看看身边坏笑不止的老家伙，我们真不知他那张怪脸用了什么保养品来做到青春永驻呢？
（『L·P』：★★★★）



◀《生化危机》 湖北武汉 陈凯

◀阴：布满血丝的眼睛好像是所有恐怖的源泉。
晴：干吗非要摆酷呢？不如直接冲那恶眼开两枪，看把它打烂后，怪物们还有多猖狂。
（『L·P』：★★★☆）

THIS SITE IS gamebar

游戲點評

Speak out, don't be afraid!

世嘉嘉嘉(SGGG)

机种 DC 厂商 SEGA 类型 S·RPG 媒体 GD-ROM



当我看到本作的时候真不知该说些什么好,到底她还是出了。我想就算是这款游戏的画面再美丽,音乐再动听,游戏素质再高,也不会有多少人盼着她出现,因为她的出现已不仅仅代表了一部大作的产生,更加代表了世嘉帝国昔日之梦的破灭……但我之所以将其称为大作,不但是因为她具有无限的游戏性,更重要的是她教会了人怎样用心感受,同时这也是SEGA几十年来的一个告白。

游戏的创意很好,SEGA很巧妙的将本身与游戏相联系,目的则是招集人才开发游戏抢占市场份额,最终让自己达到百分之百占有率,游戏的背景是在2025年的日本,虽然在这里已经没有了SONY、任天堂和微软,但却有着一家"D"公司作为敌对,而可笑的是我们的SEGA仍然充当着可怜的角色,在初始阶段的市场份额仅为百分之三!这真是太可悲了,难道SEGA是自己在讽刺自己?不过同时这也在无形中增加了游戏的难度。

本作被定为S·RPG这种类型可真是恰当,RPG与SLG这两条故事主线相当的明了,一看即懂。首先在一段相当精彩的叙事性CG过后就进入了正题,你被入交社长邀请而加入SEGA实行"SGGG"计划,要吞并对手就必须开发受欢迎的作品。玩家在各个研发小组里会遇到各种困难与谜题,还有形形色色的人,与他们对话你会觉得相当有趣,而遇到的敌人更是让你难以预料,是一些被怪物化的员工!战斗方式也是由对话来进行的,登录仲间的方法当然也要靠金钱来摆平了。这种做法给人的感觉既现实又虚幻,十分巧妙的将幻想类型的RPG与真实的社会现象联系起来,可谓相当精彩!而至于SLG方面吗,不用说就是开发游戏了,这也是本作最大的卖点!你就尽情体验当开发者的辛酸吧,首先要考虑开发预算,然后还要考虑员工的配置,接着更要随时掌握员工们的情况,例如体力、才能、气力、协调性等等,在哪方面不足时一定要随时回复啊,最后在你不断的努力工作、广告轰炸之后游戏便发售了,接着就等着收钱吧。

当然评论到此我还只是说了一些皮毛,真正的内涵还得你自己去切身体会,我希望"SGGG"将会是SEGA从此走上一条崭新道路的转折点。

——哈尔滨 PS2

角 色:9.5	操作性:7
画 面:8	创 意:10
音 乐:7	移植度:——
情 节:9	总评价:8.4
游戏时间:一场游戏一场梦!	

GT赛车3~A规格(GRAN TURISMO 3~A-SPEC)

机种 PS2 厂商 SCE 类型 RAC 媒体 DVD-ROM



相信没有人会否认"GT赛车"系列的成功,无论是销量还是名气,都是任何一款赛车游戏所无法比拟的,这不仅取决于SCE动用重金几乎囊括了世界上所有名车的版权,更在于游戏制作者严格的敬业精神,玩家看到的不仅仅是华丽的外表,游戏中真实的车感与体贴的设计才是更多的人钟情它的原因,这个近乎完美的赛车世界实在让人赞叹。现在PS2横空出世,作为在PS2上的第一炮,"GT赛车3"肩负着所有玩家的期待,SCE所下的功夫自然不可同日而语。

而事实本作的确没有令人失望,SCE的"GT3"——并不是简单的"精彩"或是"出色"能够形容得了的。

凭借着PS2的强大性能与自身优良的技术力,"GT3"在画面上的表现是令人感动的。虽然之前PS2上的几款大作的表现也足以令人叹服,但显然"GT3"还要胜过它们一筹,不客气的说,与PS上CG的表现已无二致。在车身光华如镜的表面,清晰的倒映着周围的景物,车尾扬起满是沙砾的尘土,在转弯时摩擦出的火花让人觉得自己就是在驾驶真车一样,赛道中无论是泥泞的沙地还是平坦的柏油路面——甚至就连雨后的反光也完美的再现,还是在那透过丛丛树林射在车上的一条条光柱,或是在一个转弯出突然看到午后太阳的光辉柔和地斜射在车身和周围的景物上,这一切实在太真实了,而再加上同样真实的声效与车感,能玩到这样的游戏,完全是一种享受。

"GT赛车"的另一个重要的组成部分——模拟模式在本作自然不会缺少,其实这才是"GT赛车"真正有趣的地方,虽然取消了二手车的买卖,不过在车辆和赛道的数量上又有提高,顺序仍然是买车—考牌—参赛—挣钱买车。不过不知为什么总觉得这次考牌的难度有些降低,也许是笔者在前作的磨练使得技术增加吧,要想获得最好的跑车可是要下很大的功夫呢。

另外,"GT3"并没有出现以前PS2饱受抨击的3D负效应,如锯齿等,这也是SCE一种现身说法吧,只希望SCE继续挖掘PS2的潜力,为玩家创造出一个个奇迹来。

——姚舜禹

角 色:9	操作性:9
画 面:9.5	创 意:8
音 乐:8	移植度:——
情 节:——	总评价:9
游戏短评:向SCE致敬!	

本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。

机密任务(CONFIDENTIAL MISSION)

机种 DC 厂商 SEGA 类型 STG 媒体 GD-ROM



在家用机上，能够有一款对应光枪的射击游戏推出，着实不太容易。而家用机上的此类游戏也非常少，总不能让我等花数百元买了光枪的玩家干瞪眼！看着光枪逐渐尘封，真是令人不忍……还好，街机大佬世嘉与NAMCO比较愿意奉献一些原创或移植作品，没有米下锅的情况得以缓解。而这款“机密任务”就是近一段时期内绝对的首选作品。

店头通常把这款游戏成为“VR战警3”，虽然这么叫未免有点可笑，但是本作的确继承了“VR战警”系列的部分系统，感觉也很像是同一系列。不过，即使是系列作，这部“机密任务”也绝对不辜负“战警”威名，各方面的出色程度绝对凌驾于其他枪类游戏。

从NAOMI移植DC，本身就没有什么可怀疑的，画面非常出色。而令我比较兴奋的还是与以往绝对不同的射击感觉。您也许用手柄还感觉的不甚明显，那么您一定去买把枪来试试，绝对值，爽快感没挑。值得褒扬的还有游戏中的镜头运用，在玩家游戏时给予了极强的电影效果，真是太刺激了！游戏中与“战警”同样引用了分支系统，而且这些分支也颇考验玩家实力，想轻易进入这些分支绝对不是容易事。另外，本作的剧情安排得紧张刺激，玩家不妨注意一下，邦德特工又复活了！

——法老

角　色：7	操作性：9
画　面：8	创　意：8
音　乐：7	移植度：10
情　节：7	总评价：8
游戏短评：买枪！买枪！请买枪！	

血腥梦魇(ILLBLEED)

机种 DC 厂商 SEGA 类型 AVG 媒体 GD-ROM



太爽快了！这根本就是一部好莱坞的恐怖大片嘛！恶心的场景，令人发麻的画面，颤动人心的音乐，还有到处都是血腥的玩意，实在是令人打心里的CRAZY!

我一向都很欣赏SEGA公司，因为它的游戏总是充满了创意，在这个高喊着创新的时代里，这是很值得推崇的。只不过为何拥有诸多新作的DC最后会落得停产的下场，对我而言依然是个不解之谜。

游戏的系统相当新颖，视觉、听觉、嗅觉、和第六感都被导入了像HP和MP这类的数据。还有增高会令玩家直接丧生的心跳速度，随时可消耗作灵力用的肾上腺素，还有会令人慢慢死去的出血量设定。初看令人费解，但进入游戏中还会觉得颇有意思。

游戏的目的是通过恐怖主题公园。环境的恐怖设计得十分巧妙，各种意外出现的东东足以让人勒紧每一根神经线。有时面对突如其来的鬼怪，屏幕上的主角还未OVER，屏幕下的自己早已是呼吸困难了。真是不得不佩服制作组的想象力，这样的恐怖程度绝非正统的“生化危机”和“D之食卓”可以比拟。美中不足的是，游戏中的战斗部分显得十分的多余。切换画面，单调的方式，令人联想到是RPG的回合制。

这样一个有点摧残人体的游戏，还是奉劝那些心理承受能力不高的人不要随便去试，但对于那厌倦了平凡无聊的生活模式的人而言，这的确是一个发泄而爽快十足的好游戏。

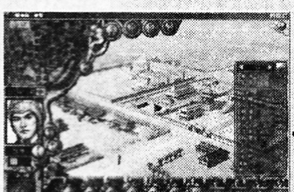
全力推荐“血腥梦魇”让某些人试试看！

——长春大学　刘赢征

角　色：9	操作性：8
画　面：9.5	创　意：10
音　乐：9	移植度：——
情　节：9.5	总评价：9.2
游戏短评：血的爽快！！	

三国志7

机种 PS 厂商 光荣 类型 SLG 媒体 CD-ROM



问我老爸，玩过三国吗？答：“没玩过，只看过电视。”问我同事，答：“知道，光荣的”。

答案明确了，在父辈人眼里，《三国》是古代的四大名著；在玩家眼里，它则成了光荣公司的代名词；在光荣的眼里，它是可供公司赚钱的顶粱级游戏；而在我眼里，它则成了该公司所爆炒的最大冷饭。

事实就在眼前，光荣的“三国志”游戏已经出到7代了，这7作之间究竟有什么差异，有什么完善之处，玩家看得是清清楚楚。当然，优点是肯定的，无论是画面，音效还是游戏系统方面每作与每作之前都有着新的改变。但是这样的同类游戏，说得确切一点应是同一题材的游戏出得多了，难免给人一种似曾相识的感觉。

说实在的，就光荣的制做态度而言，我们不能给以否定，它在战略模拟系统的把握方面是有其独到之处的，对于三国时代的背景和历史事件也是非常精通的，但就一个游戏而言，比如7代，620位登场人物，54座城池，可以说是给了玩家丰富的发展领域，游戏的自由度也大大提高了，可以充当任何角色，甚至可以从一个草民经过努力成为一国之君，这给人的成就感确实非比寻常。事后回想起来，历史已经被我们在无意中窜改了，当然，玩游戏嘛，大可不必认真，只要玩得高兴就行了。

“三国”集集出，集集都有人买，但真正认真去玩的又有几人呢？只是出于好奇的原因去看看它与前作有什么不同罢了，实际上在本人看来都差不多。最终这张盘会被人们冷落，但大家心中似乎有一种顾感，下一集新的“三国”已经离我们不远了，而让我们产生这种顾感的，恐怕也只能还是光荣。

——北京　天火

角　色：8	操作性：6
画　面：8	创　意：7
音　乐：6	移植度：——
情　节：5	总评价：6.6
玩此游戏时间：比看小说的时间多	

尤多娜英雄战记(ユトナ英雄战记)

机种 PS 厂商 ENTER BRAIN 类型 S·RPG 媒体 CD-ROM



很久没有看到这样画面朴素的游戏了，不过也很久很久没见到战略性如此出众的游戏了！本作完全是继承了最强S·RPG“火炎纹章”系列的衣钵。将当年SFC颠峰时期的游戏完全再现，不但游戏剧情编写紧凑，而且战略性极佳。让玩家一接触就能很快的融入那个战乱的年代。

制作厂商也非常理解S·RPG游戏成功的要点，这绝不是靠画面华丽就可以成功的。本作画面之朴素可以说是PS之最了！但是玩起来就是有滋有味，这一点和引人入胜的情节与为数众多的隐藏人物是密不可分的。也正是因为这样，该游戏获得了非常理想的销售成绩。这的确是给了许多追求画面究极的厂商以非常有力的反击。

本作在角色性格设定与特殊剧情方面有了一定程度的突破，尤其是超强角色**シーク**在游戏后盘的叛逃和弓兵**ルカ**为掩护大家而战死都给玩家很大的冲击。而且本作主角**リュナン**也一反原来此类型主角的善良王子的形象，整体感觉颇为硬派。

但是本作也有一定问题，其中主要是游戏难度比较高，如果没有接触过纹章系列的玩家，会感到不太适应。尤其是敌人近乎无穷的援军战术，与不能随意记录的设定。游戏过于专业必定会牺牲一部分玩家，本作就是这样。幸好有金手指可以让非战棋SLG高手也能“过把瘾”。如果厂商在此基础上再接再励，并对系统进行某些调整，相信今后还会有更上一层楼的作品出现！

——梦中转职为黄金骑士的莱因总帅

角　色：9	操作性：7
画　面：7	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：9	总评价：8
——	

逮捕令(逮捕しちゃうぞ)

机种 PS 厂商 PIONEER 类型 AVG 媒体 CD－ROM×2



真没想到，在PS没落的今天，竟然还能玩到“逮捕令”这样轻松有趣的游戏。记得当年这两位警局大姐曾给喜爱动画的我们带来了无穷快乐，而今天她们的降临，也依然是这样休闲而又充满乐趣。

游戏虽然是以警察的身份四处维持治安，但更多的内容还是在同周围的居民快乐地生活上。在巡逻的时候，充满了各式各样的小游戏，诸如打棒球，救小猫之类的，有时还有那个变态的正义大叔出来瞎搅和一番，完全可以称得上是一出轻松闹剧。事件的表现是用Q版人物来演出，一个人玩的时候，常会被这些无理的事情给逗乐。AVG的时候，则是换成像“心跳纪念品”和“樱大战”那样的对话方式，更奇怪的是，这款“逮”竟然还有像“樱大战”那样的限时反应LIPS系统，真怀疑广井王子会不会告它侵犯专利。

角色自然是不用说是一级棒了，而剧情的部分设置也令人满意，没有紧凑得让人透不过气，也没有让人无聊到无所事事，可见制作者还真的下了一番功夫。另外，喜欢动画的玩友们绝对可以过足瘾了，因为两张碟里的动画质量可真的不容质疑呢！可惜音乐方面依然引不起太多人注意，平平淡淡，也还算听得过去罢了。

在经历了“机战α外传”的一阵紧张激烈后，不妨试试这款轻松有趣的“逮捕令”吧！

——长春大学　刘赢征

角　色：9	操作性：7.5
画　面：8.5	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：8.2
游戏短评：轻松加休闲！	

格兰蒂亚(GRANDIA)

机种 GBC 厂商 GAMEARTS 类型 RPG 媒体 卡带



凭借着GAME ARTS当年推出“格兰蒂亚”时的火爆人气，我买下了GB版的“格兰蒂亚”。说起当年SS时代的“格兰蒂亚”，大家也许都耳熟能详了，那奇妙的冒险，广阔的场景，感人的剧情成为了游戏独特的风格，本作是GAME ARTS特地为GB打造的一款崭新版本。虽说GB机能有限，但本作绝不失原作风格且将原创情节表现得一如既往的出色。

故事刚开始，主角的两个同伴便被时间旋涡卷走，为了救出同伴，主角自己也奋勇跳进旋涡，于是这群迷失于格兰蒂亚世界的少年们开始了奇妙冒险。这种开场非常吸引人，并且游戏中众多的解谜要素也令我欲罢不能。此外，游戏中添加的动作要素，如冲刺、抛掷、跳跃、飞跃等等，都是其它众多RPG所不具备的。这使游戏耐玩度大大的提高了。虽然游戏中的战斗方式不如SS上的真实，但依旧十分刺激。另外战斗画面由于GB机能有限的缘故，但由于本作对应GBC，使整个画面看起来还是十分鲜艳、明亮的。这也算弥补了一些不足吧。

如果你拥有GBC，如果你是一个RPG真Fans，那么“格兰蒂亚”可是一款不可错过的游戏，让我们一起沉浸于那奇妙的冒险吧！

——青海　龚晓斌

角　色：9	操作性：10
画　面：8.5	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：9	总评价：8.75
游戏短评：勇者们，LET'S GO！	

口袋妖怪·水晶(ポケツトモンスター クリスタルバージョン)

机种 GBA 厂商 NINTENDO 类型 ACT 媒体 卡带



你是一位“口袋妖怪”的狂热者吗？你喜欢他吗？如果回答“是”的话，那么这款“水晶”你就不得不买。

“水晶”是以“金银”的世界观为基础的，但增加了新要素、新系统、新剧情后，游戏变得更为充实，更加完美。就说充满迷团的开场画面吧，其实就是前作的迷团所在——安农，而在“水晶”里安农也将揭开了神秘的面纱，展开了新奇有趣的剧情。

部分地图画面也被强化了，如前作的“冰之窟”，里面只有一些石头和可以滑的冰面，而在“水晶”中，不论是墙壁还是地面都是冰，给人的感觉就是：“这是真正的冰之窟”！不单是这些，“水晶”有很多新的要素，如极富个性的战斗开场画面，不同性别的主角有不同的影响，还有星期三、星期五才出现的卖技巧老头等都让“水晶”更充实、更好玩。

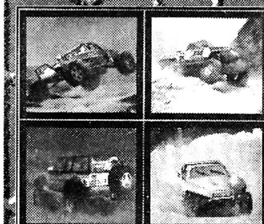
“水晶”的魅力是无限的，因为他有多种多样的玩法，因为他有了时间制，所以早上可以去捉妖怪、听广播，中午可以找朋友、Shopping，晚上可以和主持人一起主持“大家来说暗号”节目，可以去打机等等，就好像在《水晶》里面生活一样，不知别的玩家是如何看待任天堂的作品的，我认为任天堂就是让玩家在不脱离主线的游戏里，去感受游戏里各种各样的乐趣，是以纯粹游戏为基本理念，但不缺乏创意的“有趣”的游戏。

——广东　黄凯

角　色：9.5	操作性：9
画　面：9.5	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	总评价：8.91
——	

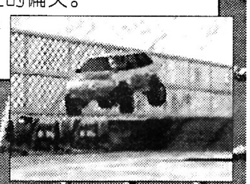
经典游戏回顾

热浪狂飙～BUGGY HEAT(DC、狂野四驱大赛，操作极难)



超没有名气的赛车，尤其是在中国，大概许多人都在试玩后觉得十分难开吧？业已将本游戏完全驾御的风林御请编辑部“梦美”达人天语试玩，得出结论：难！但是风林却可以玩得不亦乐乎(天语补充：高)。操作爆难，想轻易上手可能会让初学者先吃一碗羹。游戏风格独特，完全将此类赛车的感觉通过DC柄表现出来，在各种路面上的不同操作感觉会有极大的反差，在游戏中没有过硬的技术是不可能玩到底的。另外，游戏中还有育成要素，内容可以说是大大的丰富。唯一令人感到遗憾的就是本作中的赛道略显少些，不过游戏带给玩家的新鲜感还是非常多的，比如可以看到驾车手在车座上的操作等等要素都弥补了本游戏在难度上的偏失。

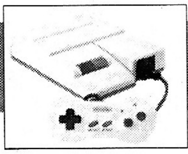
不过，风林还是要推荐有条件的玩家亲自试试，感觉独特哟！

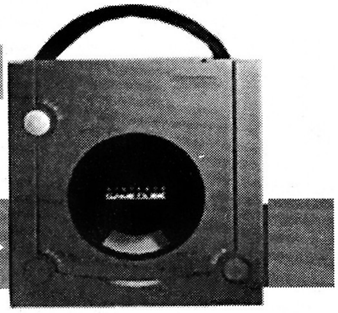


角色：7	操作性：8
画面：8	创　意：9
音乐：8	经典指数：8

卷土重来的任天堂……

撰文/剑心　　责编/风林

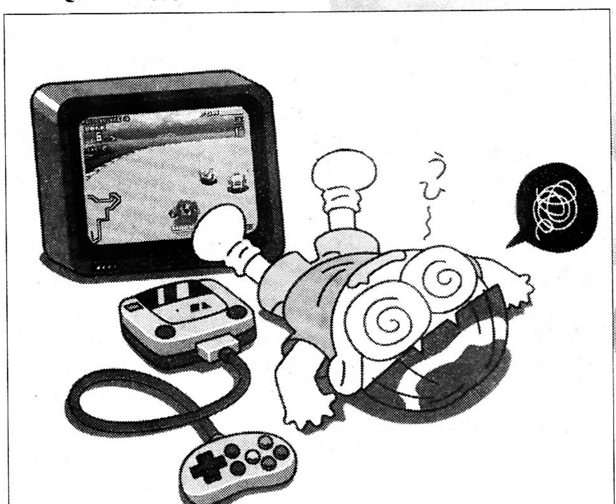


“其实我们并没有抱着这种‘战斗意识’去面对任天堂的GAMECUBE，因为XBOX和GAMECUBE所针对的销售对象并不相同。”连微软这个初来乍到的硬件商也敢这样直言不讳的说出不把NINTENDO当成对手的话语，难道任天堂真的已经沦为儿童玩具商了，还是微软真的很轻敌，更或者是……任天堂这位曾是两届主机的霸主真的会甘心于此吗？初看微软的话语觉的真的很有道理，以目前任天堂的处境来看这的确是事实，就像是如今的电玩杂志一提到NINTENDO就会带有一点儿童玩具商的味道，也许这只是长期潜移默化下所产生的不经意的行为。

可是越想越不对劲，微软不可能会如此轻视NGC的存在，或者说他是故意要把“NGC不适合成年人”植于人们的下意识之中，从而达到利用新闻媒体的宣传排挤这位昔日老大的目的。毕竟微软是商战的老手，他也应该看得出如今不太爱多说话的任天堂，她的成功不是凭空炒出来的，而是实实在在的靠实力做出来的。任天堂NGC与GBA的互动功能绝对会比GB与N64的互动发挥的更加淋漓尽致，任天堂一定会利用这个市场占有率90%以上的掌机市场来提携新一代家用主机NGC。GBA极为火爆的人气已让人看到了要突破GB的辉煌纪录只是一个时间的问题，无论如何这个曾坐过第一宝座的厂商是不会甘心从此退居二线的，她现在之所以成为了儿童游戏市场的老大，完全只是迫不得已的无奈之举，任天堂＝玩具商这也只是这几年下来让人产生的一种无可奈何的错觉。

SQUARE的背叛她至今也未曾忘记，N64的失足使史氏离开了任天堂的怀抱，如今在主机新旧交替之际，财政“飘红”的史氏也不得不对任天堂放出了试探性的加盟意愿，如果说以前是两社的制作理念不同而导致两者的分手，那么这次NGC的出现绝对能满足SQUARE的要求，虽然SQUARE这次试探性的加盟意愿被任天堂公开拒绝了，但这并不是表示两社已完全没有了合作的可能性，因为在铁腕山内的领导下的任天堂是不会让已被其列为黑名单的SQUARE只拣GBA的便宜而不顾NGC，任天堂宁可让一个不知名的欧美小厂商加入GBA也不会随随便便就让曾经背叛过他的SQUARE进来捞一把。任天堂之所以会这样拒绝SQUARE最重要的原因，其实是为了间接的逼迫史氏加盟NGC，只有这样的话两者才会有商量的余地，不管怎么说如果NGC有史氏的加盟，那么NGC离成功就更近了一步。SQUARE也应该不会轻易放弃加盟GBA这样一个开发周期短，成本低，见效快的赚钱利器，对如今的SQUARE来说这也是摆脱财政困境的最佳捷径，即使曾经有过分岐，但是两社都想要多赚点玩家口袋里的钱的想法却是一致的。



任氏的领导人山内的精品理论多多少少让人觉的有些顽固，但从管理心理学上来说这完全是可以理解的，一个成功的领导人都会因他过去取得的成功而产生一点别人无法使其动摇的想法，不管别人的看法与否都会坚持到底，排除异已，因为过去他也用相同的方法取得过成功。N64在他的领导下虽然成了一台二线主机，但与此同时也让任天堂尝到了坚持精品路线所带来的丰硕果实。在NGC上这种理论是否还能奏效，那只有让时间来给我们证实了。

五年前的任天堂是业界的领导者，而如今的她则是一个准备再度窥视宝座的巨人，经过了这几年在业界风风雨雨的洗炼，她一定已经学到了更多东西，未来的5年充满了机遇和挑战，成功对她来说并不遥远，但这条路一定不会好走。

任天堂与SCE、可口与百事……

风言风语

我爱喝可口可乐，很喜欢那种一百年不变的经典口味，包括她的品质都是超拔的；不过，我现在喝的比较多的却是百事可乐，不知为什么——口味有一点变？好像是。不过，更多的是她更有年轻人的那种朝气，那种活泼，从瓶罐拿在手里的时候到打开瓶盖后畅快淋漓的喝完，一切都让人感觉到整个身体都充满了活力。

可口可乐是一块经典招牌，没有人会对她的饮料是否可口产生怀疑，用“专业”来形容很恰当；百事可乐是后起之秀（其实也没比可口晚多少），现在的百事是饮料“新潮”的代表，年轻人更爱。两者比较而言，完全是两个“饮料市场”的王者。

游戏机市场好像也是这样的。任天堂就像可口，SCE就像百事，她们拥有各自不可取代的风格，任天堂永远追求游戏最“纯”的乐趣，SCE总是站在流行的最前沿。她们之间，好像根本就是“不同”的……

闻所未闻

业界秘闻录



和许多其它行业一样，电玩业的繁荣和旺盛只是一簇表面上开得绚丽无比的鲜花。没有人知道在土壤底下究竟会是什么。也许，如果没有人说的话，有些东西我们永远不会知道……

和一位业界的朋友闲聊的时候，从他的口中听到了好多值得回味的轶事，这时我忽然就想到，也许，确实应该把这些真实的故事拿出来，和大家分享……

反正，历史已是无法改变的了。



令人惋惜的结局
代号：维罗尼卡之谜

CAPCOM 可以说是世嘉最贴心的伙伴，不过 CAPCOM 在世嘉主机上的大多数游戏都只是授权而已，开发工作都是世嘉自己完成的。从 MD 的街霸到 SS 的“生化危机”等等，都是如此。

制作 SS 版生化危机的是世嘉在横滨的一个小组，他们的移植成绩有目共睹：至少在这个游戏上面，看不出 SS 和 PS 的机能有多大区别。在完成了这个项目之后，他们又得到了 CAPCOM 的授权开始制作 SS 版的“生化危机 2”。但是当时 CAPCOM 的经济状况非常不好，SONY 趁机买断了“生化危机”正统系列的版权，世嘉无奈只得最终腰斩了土星版“生化危机 2”的项目。

但是横滨的小组始终无法咽下这口气，为了证明自己也能做出不逊于“生化危机 2”的作品，他们利用开发“生化危机”积累下来的经验，制作了一个原创的游戏“深海恐惧”，这个游戏无论故事还是画面都与“生化危机 2”的水平不相上下，是当时土星的精品之一。但玩家只认同“生化危机”这一个品牌，世嘉也只能徒唤奈何。

到了世嘉开始研发 DC 的时候，已经从经济危机边缘走回来的 CAPCOM 又重新开始了和世嘉的合作。虽然不能在索尼以外的主机上制作“生化危机”所谓的正统系列，但外传却是可以的。打着这个名义，CAPCOM 终于能够授权给世嘉继续开始“生化危机”之梦，“维罗尼卡”就这样在横滨的制作组手中诞生了。

当时 CAPCOM 曾经宣称“维罗尼卡”是 DC 的专属游戏，这并非夸大之词，因为“维罗尼卡”彻头彻尾都是由世嘉在开发着的，CAPCOM 当然不能把它移植到其它主机上去。世嘉也确实非常认真地制作着这个游戏，无论是故事还是画面或者游戏性，“维罗尼卡”都堪称系列中的最强作。

可惜的是“维罗尼卡”最终也没能拯救 DC，美梦破灭之后，世嘉转换成了纯软件公司，“维罗尼卡”之所以能够在 PS2 上出现，完全是因为世嘉转型的结果。

其实从 PS2 版的“维罗尼卡”开始，世嘉已经开始了其第三方软件商的生涯。

和 CAPCOM 类似的还有 NAMCO，事实上，“灵魂能力 2”和“时间危机”的一个加强版一直都在 DC 的平台上开发着。世嘉的突然转型给了 NAMCO 一个措手不及，“灵魂能力 2”的开发组不知如何是好，而“时间危机”的加强版就只能改在 PS 上推出了。



她们曾经如此接近
ENIX 的土星之恋

次世代竞争创造了 PS 的神话，也给我们留下一个难解的谜团：那就是曾经传说得沸沸洋洋的 ENIX 加盟土星之谜。当然，这个传说随着“DQ7”在 PS 上的出现而最终象烟雾般散去，可是这其中的故事却远没有那么简单。

早在 MD 的鼎盛时代，世嘉就认识到了自己在日本市场的柔弱无力，尤其在 RPG 方面更是没什么称手的武器。中山隼雄当然看到了“DRANGON QUEST”具有的强大号召力，所以不止一次地派人和 ENIX 洽谈有关的合作事宜。世嘉的开发组曾经自己制作了两个“DRANGON QUEST”的系列产品交 ENIX 审核，虽然产品质量不成问题，但碍于任天堂的强大实力，ENIX 最终还是没有能够授权给世嘉，MD 的勇者系列就这样不了了之。

因为这个原因，ENIX 总觉得有点亏欠了世嘉一点什么。在激烈的次世代竞争面前，任天堂显得有心无力，ENIX 感到游戏的新时代已经到来，还世嘉一个人情的时机也已经成熟，于是便开始研发土星上的“DRAGON QUEST”新系列——当然，世嘉也为此花费了不少金钱。

在土星上的“DRAGON QUEST”项目暂定名为“DRAGON WARRIO”，因为涉及到“国民 RPG”这个敏感的话题，所以双方都加强了保密工作。但也就在此时，传来了 SQUARE 在银弹攻势下最终倒向索尼的消息。

在 SQUARE 刚刚宣布“FF7”将推出 PS 版的时候，ENIX 仍然坚持土星版勇者屠龙的计划，ENIX 的福岛社长甚至还出席了土星 300 万台发售的纪念晚会。但是一心要把世嘉至于死地的索尼又怎么会眼睁睁看着 ENIX 落入对手的掌握之中呢？于是一场惊心动魄的烧钱大战悄悄地展开，SCEI 和 SEGA 为此耗费无数。SCEI 最终使出了杀手锏，让 SQUARE 去劝说 ENIX 变节。在强大利益的驱动下和 SQUARE 的反复劝说中，ENIX 的高层终于心动了，这个决定让世嘉非常失望，因为当时土星版的“DRAGON QUEST”已经是 PLAYABLE 的版本了，ENIX 的转变意味着自己的一切心血都全部白费，甚至包括 ENIX 的许多员工都感到这对世嘉有点不公平。为了安抚世嘉的心情，ENIX 在宣布加盟 PS 的同时也宣布加盟 SS，可惜的 ENIX 在土星上的两个作品都没有什么反响——毕竟，只有 DQ 才是 ENIX 的当家品牌啊！

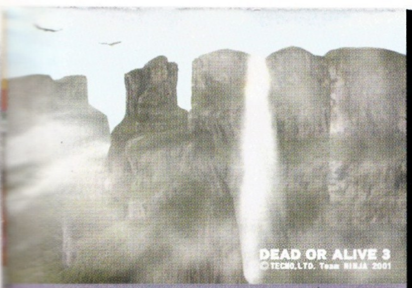


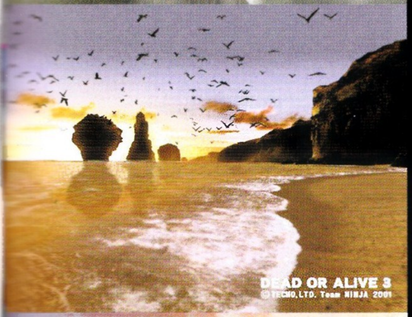
←曾经执业界牛耳的 ENIX 并没有如世嘉所期望的那样为当时的 SS 推出可以左右主机销量的作品……

其实看看 PS 版的“DQ7”就可以猜出几分这个项目的复杂命运了：看看这样的画面，再想想为何这个作品推迟了如此长的时间……“DQ7”有足够的细节来告诉大家，这个游戏原本并不属于索尼。

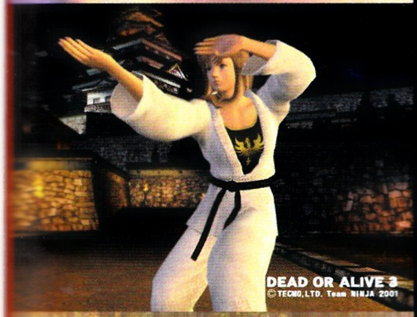
ENIX 的倒戈直接宣判了土星的灭亡，土星后很快就进入衰败期，世嘉的大悲剧也从此开始。

可以想象，如果“DQ7”能够如愿在土星上出现的话，世嘉的今天，也许完全是另外一个样子。只不过，历史是没有“如果”这两个字的。

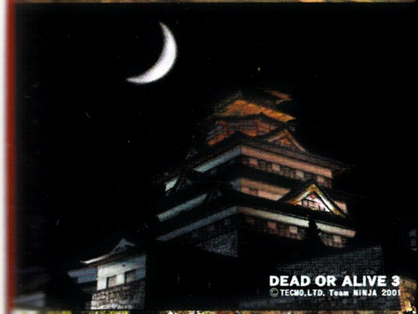














XBOX

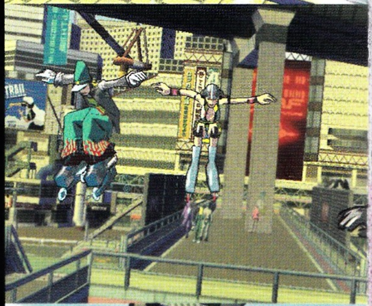
映像手飞

此次为大家介绍的是XBOX公开的日版游戏《死或生3》和《街头涂鸦》（暂定名）的影像图片。虽然图片很小，但也让大家过过瘾吧！让XBOX的映像在你的眼前飞呀飞（一只小蜜蜂呀，飞到花丛中，飞……）

——SHADOW PHOENIX

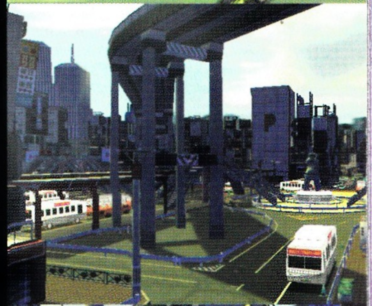














GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

GT赛车3

PS2	厂商：SCE　类型：RAC+SLG
	媒体：DVD-ROM　发售日：2001.4.28



用你的热血青春去向赛车的极限挑战!!

让赛车游戏迷们陷入疯狂状态的《GT赛车3》由终于在4月底全面发售了。除了漂亮得有些过分的赛车画面之外，其他像是GT模式的车库样子等也都会做介绍哦！另外，有关于B级以及A级执照考试的测验项目本期也有所介绍。喜欢GT的朋友千万不要错过本作哦！特别是象S·P一样对于赛车运动十分钟爱的家伙，但在现实生活中一定要遵守交通规则呀！

这就是GT模式的画面照片！

大家都很熟悉，同时也是本系列主要模式之一的GT模式，想必是许多玩家必玩的模式。在这个模式中，可以做买车以及考取执照等动作，然后设法在各式各样的比赛中取得优胜。当然，在此也可以依照自己的喜好去进行车子的组装或是零件的更换。这次公开的画面照片是更换轮子时的画面。在这次的《GT3》中一共准备了多少种轮子呢，真是令人十分期待啊！

首先是买车！



↑注意一下画面的左边，和前作一样，在购车的时候玩家可以选择车身的颜色。不知道里面有没有我喜欢的颜色？

不禁令我想起电影——《疾速60秒》

当然也可以进行轮子的更换！





↑→这是正在更换轮子中的画面照片。在前作中一共准备了100种以上的轮子，不知本作会是什么样子？这个地方值得去注意。

这是在车库内的情形





↑→在车库内，可以决定要驾驶的车子，也可以卖掉手中所拥有的车子。当然，在此也可以进行轮子的更换。

国内B级、A级执照考试项目大公开！！

提到GT模式，那么就一定少不了执照的取得。在这一次的《GT3》中，包含新登场的耐久越野执照考试在内，一共有6种执照考试等着玩家去挑战。在此，我们将为大家公开B级执照考试的测验项目、画面照片，以及A级执照考试的测验项目。从右表可以很清楚地看到，某些测验项目在《GT》以及《GT2》的执照考试中就已经曾经出现过。因此，在还没有取得《GT3》之前，玩家不妨把前作以及前前作拿出来练习一下，以加强自己的驾车技术。说句题外话：不知为何今天从身旁突然蹦出许多正在学驾照的朋友，炎炎烈日下但愿辛苦的他(她)们能够如愿。

开始测验之前



↑这是开始测验之前的画面。不知道能不能看到示范画面？

获得奖赏！



↓在规定的时间内抵达终点吧。如果车子越线的话，那么就当场失去资格。

这就是国内B级执照考试！

B级执照考试的测验项目，多半是一些基本的项目。因此本系列的初学者，最好能利用这个模式来熟悉一下各个基本的操作。虽然说是供初学者练习之用，不过如果不好好练习的话，那么最后还是会拿不到奖金的。



失败！

基本的拐弯测验

只需通过左弯道的简单测验。如果想要获得奖金的话，那么就必须反覆地练习以找出跑得最快的方法。



拐弯的应用测验



从这里开始项目会变得有点难。由于跑道变得比较复杂，因此每个弯道都必须要非常谨慎小心地去"攻略"。

复合式弯道的基础测验

如果能在规定时间内跑完这个跑道的话，那么剩下的就只有结业考试而已。过去所学会的基本技巧可不要忘了。



国内B级执照考试测验项目

NO	测验项目	内容和使用车种
1	起动加速和停止・Ⅰ	测量车子停在1000公尺外到终点区所花的时间。使用的车种是NEW BEAT2.0。
2	起动加速和停止・Ⅱ	内容和前述的B-1相同。不过，由于使用的车种是更具威力的VIPER GTS，因此困难度比较高。
3	基本拐弯 Ⅰ・FF车	用TURBO PLUS来通过左弯道的测验。在这项测验中，OUT-IN-OUT是基本技巧。
4	基本拐弯Ⅱ・FR车	内容和B-3一样。不过，因为这次使用的是马力更强的FR车S2000，因此感觉会有点不一样。
5	拐弯应用Ⅰ・FF车	在静止状态下开始，而且必须通过3个连续弯道。使用的车种是CIBIK Type R(EK)。
6	拐弯应用Ⅱ・FR车	使用的车种是ROADSTAR-RS。虽然测验跑道和B-5相同，不过改用FR车后会变得有点难。
7	基本复合弯道	使用的车种是MR-SS EDTION。必须通过拥有相当弯度的盲点高速区域。
8	国内B级执照结业测验	使用的车种是SKYLINE GT-R V SPEC II (R32)。在盲点弯道很多的跑道上行驶。

国内A级执照考试测验项目

NO	测验项目	内容和使用车种
1	实战弯道Ⅰ	使用的车种是NSX TYPE S ZERO。在直线道的部分加速，然后在直线道末端的弯道拐弯。
2	实战弯道Ⅱ	使用的车种是SKYLINE GT-R V SPEC II (R34)。内容和A-1一样，不过跑道不同。
3	实战弯道Ⅲ	内容和A-1、A-2相同，不过跑道并不一样。使用的车种是更具威力的S2000。
4	圆形60R路面	在圆形的跑道上行驶。在此，油门大小的控制很重要。使用的车种是RX-7 TYPE RZ。
5	圆形100R路面	内容和A-4一样，不过圆的规模变得更大了。使用的车种和A-4一样也是RX-7 TYPE RZ。
6	长弯道攻略	在一个由右边90度弯道和左边高速弯道所构成的跑道上行驶。使用的车种是XKR。
7	盲点弯道攻略	使用的车种是CANARO-Z28，然后向上坡的90度弯道挑战。这是个能见度不佳的跑道。
8	国内A级执照结业测验	使用的车种是LANCER GSR。只要完成这个跑道，那么就可以取得A级的执照！

可以利用《GT》进行预习

《GT3》B级执照考试所使用的跑道，大部分都和《GT》执照考试当中所使用的跑道相同，其实《GT3》基本弯道测验相当于《GT》国内执照考试的B-3、B-4和B-5。而弯道应用、基本复合弯道、国内B级执照结业测验所使用的跑道则和《GT》的国内执照考试A-5、A-6和A-4相同。不过必须要注意的是，两者所使用的车种以及规定的时间并不一样。尽管如此，如果能将《GT》拿出来重玩一遍的话，那么相信对于执照的考取还是会有帮助的。

GT赛车



这是《GT赛车》的国内A级执照考试。可以用它来练习。



GT赛车3

虽然跑道几乎完全相同，不过使用的车种和规定时间并不一样。

这就是街机模式了!!



DEEP FOREST



LAGUNA SECA

虽然自己组装车子也很有趣，不过赛车游戏最好玩的地方应该还是在对战吧。在街机模式中，玩家将可以立刻享受到那样的对战乐趣。在这次的《GT3》中，最多竟然可以一次让6人同时进行游戏！参加比赛的人数越多，相信比赛的战况也就会越激烈！另外，在跑道方面，这次也准备了日本的国道、沙地等各式各样不同的跑道。当然，在游戏中玩家也可以使用自己组装过的爱车来进行对战！

令人注目的菜单画面



↑这就是街机模式的选单画面。最下方的“LINK BATTLE”可用来进行通信对战。



ROMA



TRIAL MOUNTAIN

跑道选择画面



MID FIELD

↑←跑道的景色成了美丽的选择画面。画面下方会显示跑道的长度和难易度。



选择使用的车种

车种选择画面

↓这就是车种选择画面。仔细查看车子的规格，然后选出一辆最适合所选跑道的车种吧。当然，玩家也可以只凭车子的外观来选择。









风云际会·名车盛宴·豪门本色

'80年代的名车

《GT3》的主角并不是只有最新的车种而已。在此就为大家介绍的是在80年代登场的名车吧。不论哪一款车型，都是经历十年风雨不曾褪色的车种。爱车的人士可以参考看看。

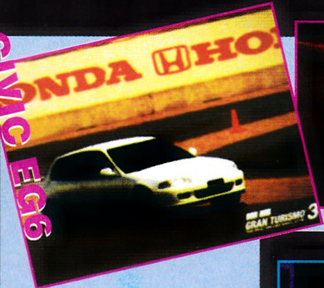
CR-X DELSOL





↑←如其名有“太阳的”意思的名称一样，这是一款充满开放感的车种。

CIVIC EG6

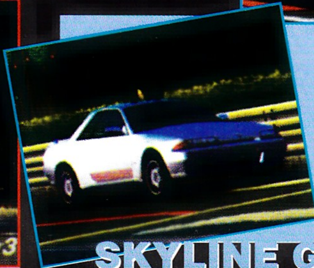




↑←轻快的造型带有相当的美感。在CIVIC车种中，EG6可说是最受欢迎。









↑←这是日产车系中以SKYLINE为基础为比赛所做的车种。

SKYLINE GT-R/GTS-t (R32)



音乐天国

PS2 厂商：GLOBAL A ENTERTAIMENT 类型：音乐+动作
媒体：CD-ROM 发售日：2001.7.26

可以演奏全世界的打击乐器啊



“音乐天国”是一款打大鼓的音乐动作游戏！使用附属专用的控制器，可以打遍全世界的大鼓哦。专用控制器是使用类比讯号，能够感应到256段的强弱不同讯号。配合旋律敲打控制器，沉醉在自己的演奏中吧！



使用附属专用控制器来打大鼓吧！

画面左边有显示敲打大鼓时机的小图示，当小图示和底下的控制器图示重叠时要抓准时机敲打哦。时机没抓好的话，画面上方的计量表变成红色游戏就结束了。大鼓音量的大小是由敲打的力量大小决定的。调整力道的大小与节奏，营造自己的演奏风格吧。

铙钹图标

控制器分为左右两边，左右各有一个圆形和扇形的按钮。要活用这四个按钮喔。



在这里重叠时要敲打大鼓

当铙钹图标重叠的时候，就要敲打大鼓。当敲敲打打图标发光是要玩家用力敲打的信号。



专用控制器

专用控制器上有魔术胶带。坐在椅子上将控制器黏贴在膝盖，气氛就出来了。挑战全世界的大鼓吧！！

各个国家的舞台都会登场！

这款游戏的主题，音乐动作部分中，每个关卡都是一个国家。玩家将扮演“打天使”演奏天使打击乐器“铙钹”来安慰众人的心灵。



美国



江户



↑只要取得高分达到“完美过关”，就会有新的国家舞台登场。



埃及

也可以进行双人对战



↑不论是专用对一般控制器，或是专用对专用控制器都可以进行对战哦。

丰富的事件游戏

只要在游戏的主要模式没有接关的话，就可以玩到事件游戏哦。当然在事件游戏中也是很重视韵律感。使用专用控制器来过关吧！



电子游戏软件

GAME SOFTWARE

2001

GAME 风景线 8

随刊 绝色特典 赠

35页独家攻略：

- 尤多娜英雄战记（PS）
- 恶魔城 年代记
- “机器人时代”的来临
- 最游记
- 樱大战3漫画
- 拖把：心态问题

最终幻想X(PS2)

女神异闻录2·罚(PS)

瓦里奥世界 ADVANCE（GBA）

鬼武者2（PS2）

铁拳4（ARC）

异度传说前传Ⅰ·寻找力量的意志（PS2）

沙滩排球(ARC)

武装女神(XBOX)

CAPCOM对SNK 2 百万之战2001(AC、PS2、DC)

真·三国无双2(PS2)

信长野望烈风传（PS）

超级机器人大战α外传（PS）

塞尔达传说~不思议的木之实 时空之章（GBC）

新闻分析：业界大合作

本刊专访：Infogrames的中国策略

PS2网络巨舰启动，海量硬盘与FF X同期发售

勇者回归任天堂，DQ跨平台牵动业界

无责任评论：GBA，想说爱你有点难

特别报道：超级机器人大战10年史

VF4登场PS2

铃木裕再谈VR战士4内幕

随着GAME CUBE发售的迫近……

9月14日 任天堂NGC能一炮打响吗？

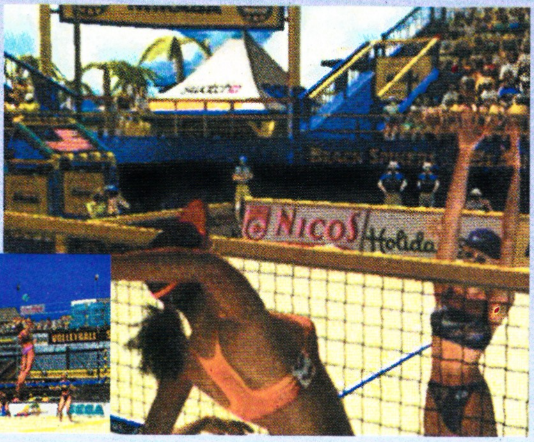
314名幸运读者诞生

“美年达中国电玩榜”2001年上半年大奖揭晓

VIRTUA BEACH VOLLEYBALL

BEACH SPIKERS

沙滩排球





ARC	厂商：SEGA　类型：SPG
	媒体：NAOMI2　发售日：2001年7月中旬

AM2的新境地！可以同时4人玩耍的劲爆运动！

虽然沙滩排球还不能像足球等主流运动般受人注目，但其独特的火热感觉和选手的美丽(尤其是本作中的MM)会令她日益升温……

感觉很艳丽的选手就是她们了！





沙滩排球是4人竞技项目。游戏中可以2对2组队展开4人同时对战。

集结8国的美女！



共有8个国家的球队出场，选手全是美丽的女子哦。



从球上的MIKASA字样可知这是获得奥运会认可的球，想不到会设计得如此缜密。

使用和实际沙滩排球一样的球！



操作简单，只需使用摇杆和2个按键。

赛场上也有广告哦！



球场多达4种，有不同天气和真实企业的广告标志值得注目。





AM2 SOFTWARE R&D DEPT.#2

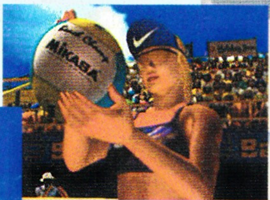
铃木裕

在"VF4"和"莎木Ⅱ"的开发渐入佳境的如今，此款体育类作品的推出会否再度掀起VR系列运动热潮呢?

2人胜利的时刻！！



2人共同分享胜利的喜悦，这样的镜头真感动。



这些美女是铃木裕看各种杂志研究出来的。



在日本，它的筐体已经公开了。

“为了这个世界…为了大意识—

尤娜、结婚——?



PS2 玩家 7 月 19 日必然的选择
尽管对 SQUARE 的褒贬不一
但 FF 的成功却是真实的
……

FINAL FANTASY X

ファイナルファンタジーX

最终幻想 X



PlayStation2
无双报导

最终幻想 X

厂商：SQUARE
类型：幻想RPG
媒体：DVD–ROM
发售日：2001年7月19日
http：www.playonline.com

PS2

艾邦的未来…这会是最好的选择"



"也许是、真的是、感觉是一个时刻的梦……"

从以前到现在，史克威尔的游戏总会有一些令人意想不到的剧情发展。而如今这种传统在本作——FF X中又再次出现了！请看看这些画面，游戏中的第一女主角—尤娜居然要结婚了，而且对象还不是男主角—提达！虽然我们还不清楚事件的经过，不过"尤娜正在进行婚礼"却是千真万确的事实……



"如果你是普通人，偶尔沉浸在哀伤里无法自拔也是情有可原…但不要忘记，你可是背负人们希望的召唤士……"

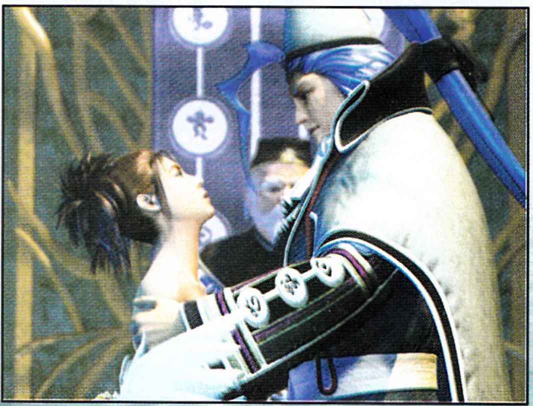
婚礼上这个男人名为"席摩亚＝夸德"，乃是这个世界上地位最崇高的人。而因为尤娜也顶着一个"传说中最伟大召唤士的亲生女儿"的头衔，再加上上方的那句台词(BY 尤娜)，不禁令人联想到这可能是一场具有"某种目的"的特殊结婚……当然，这也只是笔者私人的推测而已，事实还是得等到游戏发售后才能分晓。

天野喜孝 Image Works

只要说到FF系列，当然就少不了要介绍一下天野喜孝老师的插画！在这张画作中似乎就已经足以明白表示上述这个"结婚事件"并不是假造的。不过……在这个德望相当高的席摩亚身上却似乎可以感觉出一丝晦暗的气息……难道这只是错觉吗？







尤娜结婚的对象
是统御当今艾邦教派的年轻领袖

Visual 映像表现

除了美丽的游戏画面之外，演出功夫也十分受注目

到现在为止，相信不用笔者再多加说明玩家也应该都能了解“FFX的游戏画面非常漂亮”这一点了。不过玩家们知道吗？光是“画面漂亮”是做不出好作品的，要怎样、在何时展现这些漂亮的画面给玩家欣赏才是游戏厂商最重要的课题。因此接下来笔者就带大家来看看史克威尔如何把这些“漂亮的画面”秀给玩家欣赏吧！



这次史克威尔对战斗场景的刻画还特别用心喔！





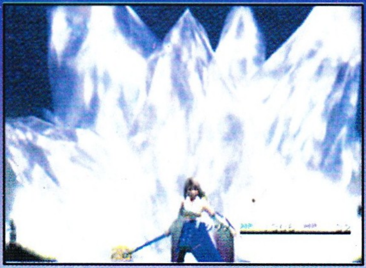
面对比船只还大的敌人，战斗画面镜头的取景也还是一点都不含糊。



由此我们也可以知道战斗时游戏画面不会一直静止在同一个地方。

将剧情画面与战斗画面紧密结合

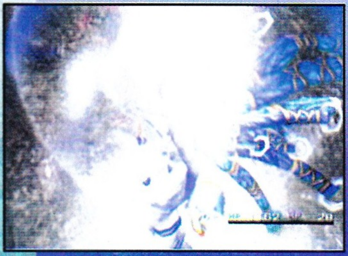
本作为了让玩家体验“充满真实感的遭遇战”，因此玩家在进入战斗后就会发现：除了画面镜头改变之外，战斗背景与一般移动时的背景画面几乎完全一样。因为这项改变，本作的战斗空间要比过去要宽广了许多，也比过去更能表现一些大规模、大场景的战斗；而且如果本作中要在战斗里插入一些突然发生的剧情事件时也不会像过去一样，有突然被中断战斗的感觉喔！













不管是动作、质感、效果：水准远远凌驾过去任何一款作品。

召唤画面水准又再度提升了！

每次只要FF一发售，召唤兽的战斗画面永远都是玩家们最瞩目的焦点之一。因为FF系列的召唤兽向来都拥有超强的威力与华丽的演出，所以无形中它们也为玩家在FF系列大量的战斗中增加了不少游戏乐趣。在本作中由于召唤兽与召唤师之间有着相互信赖的关系，所以除了它们华丽的外表之外，还会添加些许的人（兽）性喔！

冰之女王 SIVA 希娃

只要FF系列游戏出现召唤兽，希娃就一定会登场。所以单就知名度来说，她可一点都不会输给其他诸如奥汀、巴哈姆特等强力召唤兽喔！这次在FFX中，她也将保持一贯冷澈的形象再度登场，就让我们期待她的精彩表现吧！

关于FF系列的召唤历史

自任天堂时期以来，史克威尔的召唤兽系统就一直为单纯的RPG游戏界投下各种进化的契机。直到在PS版“FF 7”正式导入3D模型之后，立体化召唤兽更为玩家带来前所未有的新体验。“召唤兽的进化史就等于FF的进化史”，这句话可真的一点都不为过呢！

III 首次导入召唤系统



导入召唤画面乃是当时RPG界的最大创举。

VIII 达到极致的召唤表现



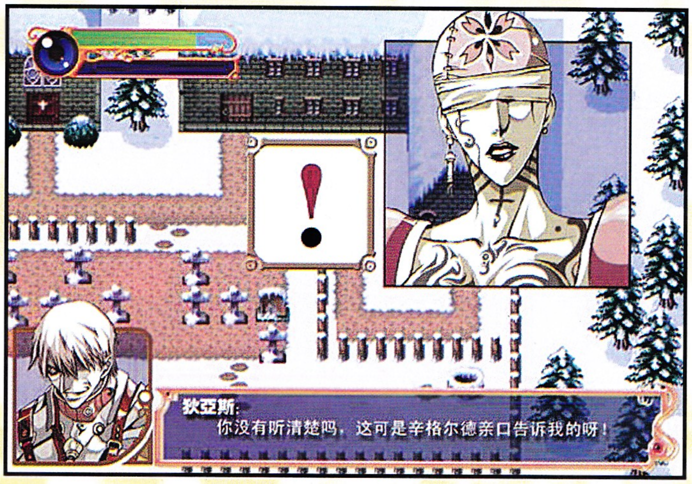
直到PS版，召唤画面更是让众多玩家赞赏不已。

▲（另4页报道请见中插）

大墙画廊

彩版vol.54

廊主：SHADOW PHOENIX



无题·郑州 朱卫强

久违了的同志，被Perfect君误认为是日本原创作品，不许偷笑啊！



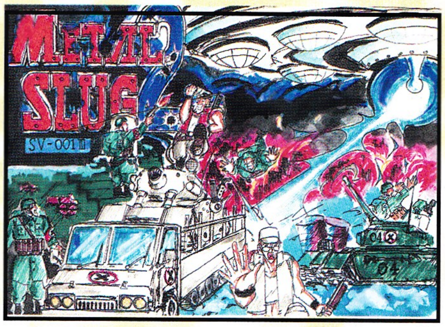
生化危机·无锡 徐苏东

现在一看到BH，就想起朋友说的夜深时用手柄当作枪指着推门而入的友人的故事。



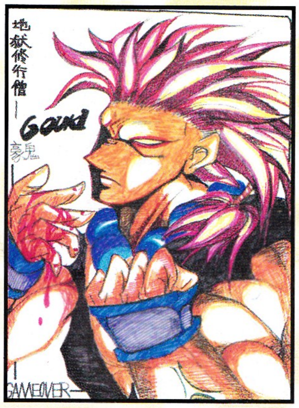
PS主机·金小龙

被WP羡慕不已，但为什么PS要摆在这么象WC的地面上呢？是突出瓷砖的质感吗？



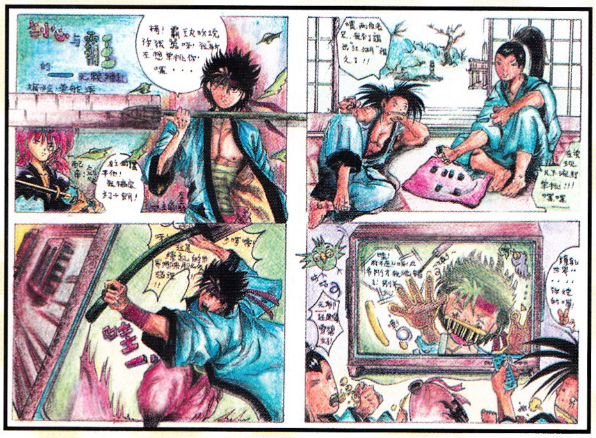
战争总动员·李金辉

感觉画面中央的主角的动作很象某“民间”游戏“三打白骨精”中孙悟空的动作。



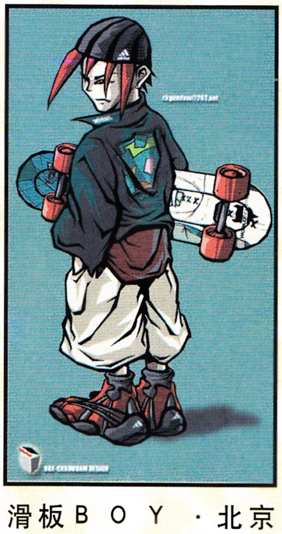
地狱的修行僧——豪鬼·成都 卢永生

年轻的GOUKI手上的鲜血是隆的师傅豪拳的吗？头型很前卫啊！



剑心与霸王丸的无聊缭乱·柳州 莫航滨

搞不清楚佐之助和剑心为什么要呆在电视中，还要与和仲的2位高徒单挑？



滑板ＢＯＹ·北京 CKGUNDAM

他穿的鞋是ADIDAS，还是ASICS呢？有些怀疑哦，你这个爱好和WP很相似的家伙。

天气又热起来了，不由再次羡慕那美丽的长假……在黄家驹忌日那天听到他为达明的伴唱，很感动也很怀念——

GUNVALKYRIE™

武装女神



XBOX

厂商：SEGA　类型：科幻ACT+STG

媒体：DVD—ROM　发售日：未定

在异形的世界中自由奔驰！

握着手中的武器拼命发射，痛击迎面而来的虫群们……由SEGA精心制作，宛如重现著名科幻电影“星际舰队(Starship Troppers)”中著名场面的XBOX、3D动作射击游戏武装女神终于正式揭开神秘的面纱了。究竟曾经创造无数名作的SEGA这次又要提供给玩家什么样新鲜的游戏呢？会否象前面我们说的那部影片“星际舰队”中那样充满杀戾之气和维护正义的英雄豪气呢？敬请慢慢阅读我们以下的报道！



武装女(武)神参见!!

世界设定

时值19世纪，因为受到外星不明放射线的影响，地球的生态系统与人类的遗传基因开始发生缓慢而巨大的变化。其中更有部分人士因此获得超乎常人的能力，成为大家口中的“新人类”。黑布尔博士便是其中一人，而且他还藉由这项特殊能力成功发明了划时代的“宇宙航行法”与“复制人类”等技术。

但不久之后，由于黑布尔博士突然失踪，所有在各单位服务的“黑布尔复制人”也因此而开始蠢蠢欲动。为了收拾这种一触即发的局面，一群同样得到特殊能力的新人类于是组成一个搜寻黑布尔博士的集团—“武装女神”，前往黑布尔博士可能出现的地区进行探索…



▲首先举起被称为“装备皮肤”的特殊装置，可以变身的。



▼接着全套铠甲的分子就会透过空间传送自动装备在凯莉的身上。

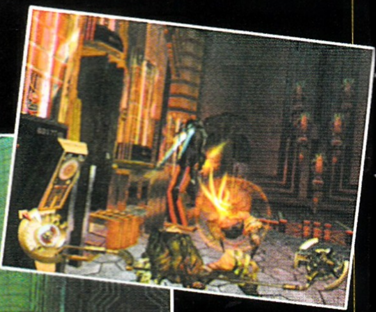


装备完成！

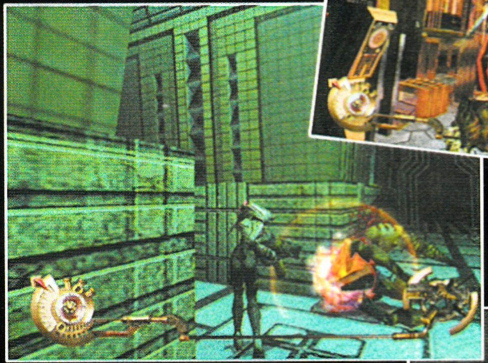


尽情狂扁敌人吧！

自由的移动！自由的瞄准！



▲以跳跃避开攻击而来的昆虫，同时对后方的昆虫发动攻击！



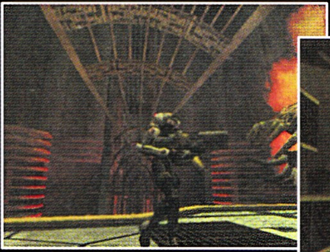
▲当玩家向左方通道移动时，还可以同时对右方敌人发动攻击。

一边逃，也要记得开枪啊！

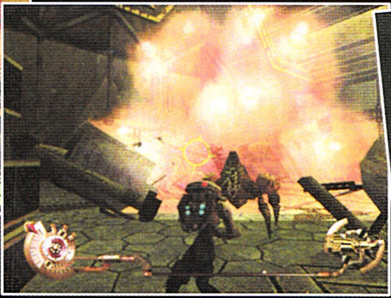


两个类比控制钮都有作用喔！

玩家还记得XBOX的手柄上有两支类似PS2手柄“R3”、“L3”的类比控制钮吗？此款游戏中，两个钮可都有独立的作用喔！其中左边的用来作角色移动，右边的则是用来瞄准敌人，也就是说，玩家在游戏中将可以一边朝右边移动，一边朝左边开火喔！



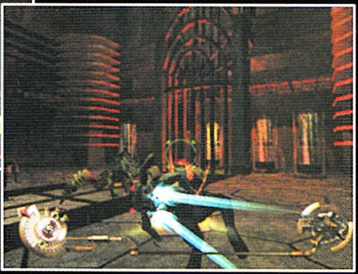
▲玩家的任务就是"看到一个敌人，杀掉一个敌人"，直到把敌人杀光为止！





▲画面下部的计量表又代表着什么呢？

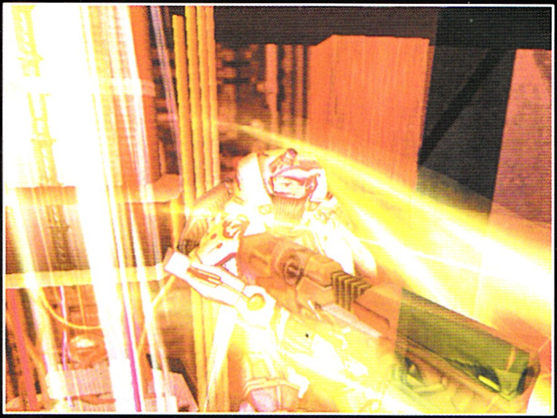
▼发动推进器一边移动一边攻击敌"虫"。怎么会有这么多虫啊！



游戏的第一关是一个被大量昆虫占据的月面基地。不过话说回来这些昆虫为什么要占领这个基地？它们又是从哪里来的呢？

Stage 1 孤身挑战 被昆虫所占领支配的世界!!

"武装女神"的游戏舞台设定在一个已经被巨大昆虫占满的行星上，藉由玩家不断的活跃来发展故事情节。究竟在一堆昆虫尸体的彼方，凯莉能够发现什么惊人的秘密呢？这就要靠玩家亲身来发掘啦！试想独自在到处是昆虫尸体的地方，你会有什么感觉呢？恐怖抑或孤独，战栗抑或胆怯，勇敢抑或疯狂……

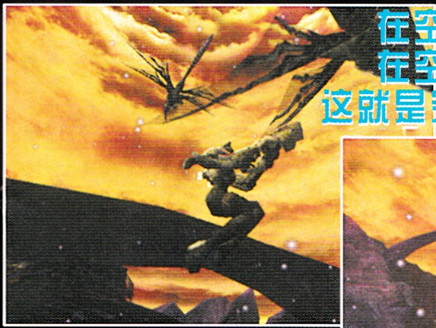


前面等待你的究竟是什么？

Stage 2

游戏的第二关是一个看起来完全不像是地球的行星。这个行星上除了有险峻的地形和奇妙的空气成分之外，当然也跟第一关一样充斥着满满的昆虫……或者说比第一关的虫更多……感觉有些类似SEGA的另款名作《铁甲飞龙》，无论从场景还是人物设定。

在空中攻击！
在空中闪避！
这就是空中战！！





▲飞行的昆虫不断出现，相对的游标上升至空中应战……这样的惑星会出现什么状况呢？

激战长空

被包围了!?



▼为避免损伤，先跳离群虫包围的地点吧。



跳出战圈!!

▶避开回转的敌人并予以攻击，一一打倒。



回转攻击!!

巨大昆虫突然钻出地面!!



▲本想专心迎战空中的敌人，没想到地上也钻出一只大虫来…该先攻击谁呢？



魔王登场!?

◀超大型的飞行怪物出现！它是关底吗？

这究竟是什么怪物啊……!?



玩具总动员之

英雄高达传

第六卷

宿命的超强对决!!

高达NT-1 VS 京宝梵



1/100高达RX78NT-1

■ 在OVA《机动战士高达0080-口袋中的战争》中登场的NT机师试作机NT-1阿利克斯。
■ 付属全装甲系统，可以着脱。
■ 光线莱福枪、光线配刀，专用护盾付属。
■ 头部取景镜头由透明材料制成。



1/100 MS-18E强袭MS京宝梵

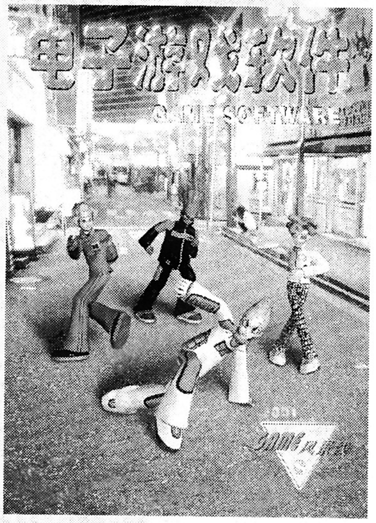
■ 在OVA《机动战士高达0080-口袋中的战争》登场的NT-1的宿敌（可怜的是京宝梵的机师太差，如果换作巴尼也许死的就是克莉丝了……）
■ 头部脚部及驾仓周围和内部精密再现。
■ 超大火箭炮，散弹枪，锁链式爆炸索等武器忠实再现。
■ 各关节使用ABS树脂制作，强度大幅上升。
■ 肋部散热曲线得到完美再现。

2001·8期(总第85期)

电子游戏软件
GAME SOFTWARE

2001年8月

目录



2001年8月"电子游戏软件"杂志封面

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址，以便联系。)
彩页美编：SHADOW PHOENIX
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

论尽江湖

特稿

每夜一游

游戏研究所

攻略人行道

科普园地

格斗天书

游戏点评

闯关族的家

彩版目录

备忘录

●任天堂新主机 NGC 将于 9 月 14 日发售，本期特稿对任天堂今后的战略、前景进行了分析与展望，其中收录了任天堂高层访谈、GBA 的销售情况以及本刊记者的独家采访。

●本期随刊赠送别册『尤多娜英雄战记』最终章，涵括攻关要点，全部角色、道具的收录方法，闯关族必备！

●下期别册中将刊载 PS2 大作『最终幻想 10』的小说攻略，情节跌宕起伏，耐人寻味，就算玩不到也要读到！

●欢迎广大读者来稿『GAMEBAR』，玩家可针对自己游戏生涯及游戏发表看法，一经录用，稿费从优。



游戏新闻眼

特报 scoop

特报 SCOOP 夏季展会索尼霸者气势尽显 全力打造鼎盛阵容迎接挑战

本刊日本专讯 日前，由 SCEI 主办的夏日电玩盛会“PlayStation 2 Party in Summer”于东京隆重召开，其间不仅有多款预计今夏登场的 PS2 热门游戏与玩家见面，许多游戏迷耳熟能详的知名制作人也到场助兴，如 SQUARE 的坂口博信、CAPCOM 的三上真司、SCEI 的小林信典，甚至索尼昔日强敌、SEGA 的铃木裕也亲临现场，为 PS2 版“VF4”造势。

这次盛会为今年夏秋季的 PS2 游戏销售拉开了序幕，出展的作品都具有相当重量，游戏名单如下：

耗时两年、投入 200 名开发人员的 RPG 大作“FF X”首当其冲，制作总监坂口博信表示，“FF X”是集史克威尔多年 CG 制作与开发经验之大成的作品，同时本作也是史克威尔为 PS2 制作的第一款 FF。回想当年“FF7”为 PS 奠定了胜局，如今“FF X”再度担当起了 PS2 能否卫冕的使命，因此“FF X”能否成功将是世人所关注的。

随后登场展示的是由“生化危机”生父三上真司制作的全新动作冒险游戏“魔颤”。三上真司表示，“魔颤”是他继“生化危机”系列以来花费最多心血的作品，尽管“魔颤”脱胎于“生化”，但是作为动作游戏，本作将着重爽快感的表现，游戏主人公但丁的动作丰富多彩，操作感畅快淋漓。

史上销量最大的高尔夫游戏“大众高尔夫”的最新作也在展会上与玩家见面。3 代的开发工作历时三年，制作人小林信典实地考察了全世界 84 座高尔夫球场。游戏中精细真实的资料数据、推陈出新的系统设定以及 PS2 强大的硬件机能都是该作被看好的卖点。

游戏史上最成功的空战模拟游戏“皇牌空战 4”在本次展会上进行了展出并确定了发售日期。本作不仅收录了包括 F－22、幻影 2000、大黄蜂等著名战斗机，利用 PS2 的超强性能完美再现了逼真的空战场面。游戏预定于今年 9 月 13 日发售。

除了即已知晓的那些大作以外，风格新颖的新型态音乐游戏“Rez”也令现场观众眼前一亮。“Rez”将音乐与射击游戏巧妙地融为一体，游戏中的敌人会随着背景音乐出现，而玩家打倒敌人时产生的声音又将与游戏的主旋律相搭配，谱出完整的乐章。

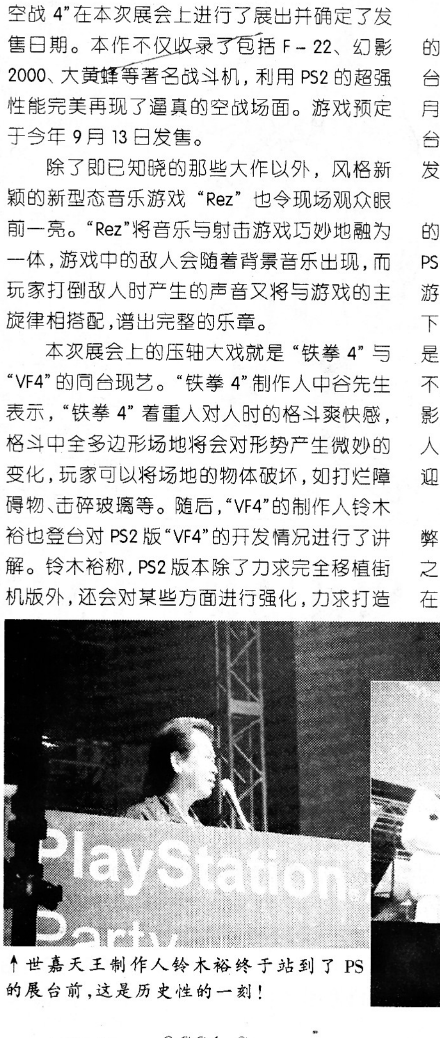
本次展会上的压轴大戏就是“铁拳 4”与“VF4”的同台现艺。“铁拳 4”制作人中谷先生表示，“铁拳 4”着重人对人时的格斗爽快感，格斗中全多边形场地将会对形势产生微妙的变化，玩家可以将场地的物体破坏，如打烂障碍物、击碎玻璃等。随后，“VF4”的制作人铃木裕也登台对 PS2 版“VF4”的开发情况进行了讲解。铃木裕称，PS2 版本除了力求完全移植街机版外，还会对某些方面进行强化，力求打造出家用机上最出色的三维格斗游戏。

此次盛会除了向玩家展示大量热门游戏外，也是 SONY 炫耀软件实力，向竞争对手施以震慑的表示。

由于强作游戏陆续发售，PS2 在日本每周的销量已由年初的两、三万台增加到六、七万台，销售情况正在逐步好转。截止到今年 7 月，PS2 今年在日本的销量已经突破了 100 万台，全球销量直逼 500 万台，在 NGC 和 XBOX 发售前站稳了脚跟。

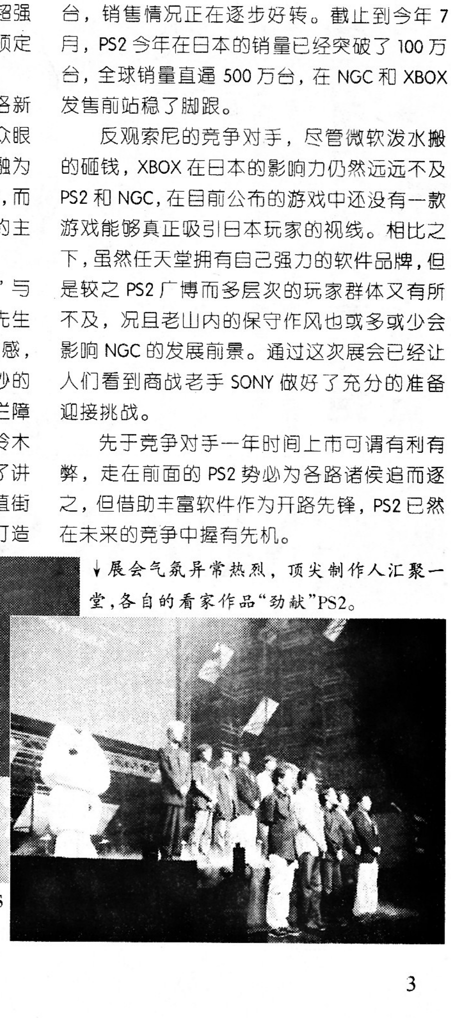
反观索尼的竞争对手，尽管微软泼水搬的砸钱，XBOX 在日本的影响力仍然远远不及 PS2 和 NGC，在目前公布的游戏中还没有一款游戏能够真正吸引日本玩家的视线。相比之下，虽然任天堂拥有自己强力的软件品牌，但是较之 PS2 广博而多层次的玩家群体又有所不及，况且老山内的保守作风也或多或少会影响 NGC 的发展前景。通过这次展会已经让人们看到商战老手 SONY 做好了充分的准备迎接挑战。

先于竞争对手一年时间上市可谓有利有弊，走在前面的 PS2 势必为各路诸侯追而逐之，但借助丰富软件作为开路先锋，PS2 已然在未来的竞争中握有先机。



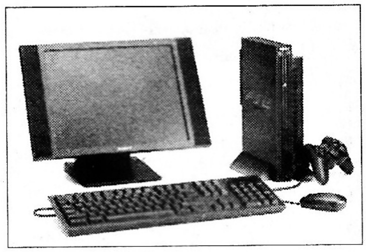
↑世嘉天王制作人铃木裕终于站到了 PS 的展台前，这是历史性的一刻！

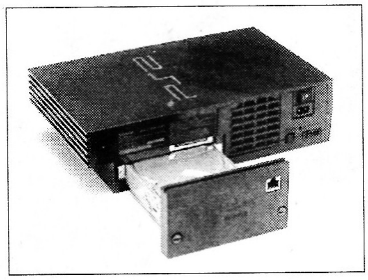
↓展会气氛异常热烈，顶尖制作人汇聚一堂，各自的看家作品“劲献”PS2。



特报 SCOOP

海量硬盘与FF X同期发售
首批1万枚被玩家订购一空





本刊日本专讯 一度被各种传闻笼罩的PS2专用硬盘的发售日终于公布于众。据SCEI发布的消息，PS2专用硬盘将与“FF X”同时发售，日期订于今年7月19日。容量为40G，达到了XBOX内置硬盘的五倍。规格则分为外接与内置两种，在第一批提供网络预约的10000枚硬盘中，外接式硬盘有7500枚，内置式硬盘为2500枚，其它详细资料如下：

■外接式PS2硬盘(40GB)
型号:SCPH－10210
价格:19000日元(不含税)
对应机型:SCPH－10000、SCPH－15000、SCPH－18000

■内置式PS2硬盘(40GB)
型号:SCPH－10260
价格:18000日元(不含税)
对应机型:SCPH－30000、SCPH－35000GT

作为PS2网络计划的核心，硬盘的用途不仅局限于存储下载数据，还可以暂存CD和DVD中的数据，提高游戏的读取速度，令游戏更加流畅。在对应多张光盘的游戏时，玩家也可以将几张光盘的数据一次性存储在硬盘上，从而免去换盘过程。

另据结稿前得到的消息，首批在7月19日推出的1万枚硬盘已经被订购一空，目前索尼正在督促工厂连夜赶制，争取在7月27日第二次出货，以尽快满足的玩家愿望。

软件 SOFTWARE

勇者欲回归任天堂怀抱
DQ8跨平台计划牵动业界

本刊日本专讯 日本国宝级RPG『勇者斗恶龙』的动向一直是业界和玩家追逐的焦点。据截稿前夕得到的消息，这部令万千玩家牵肠挂肚的游戏的最新作将有可能在NGC上发售！

日前，ENIX美国分公司总裁Paul Handelman在接受媒体采访时表示：虽然XBOX与GAMECUBE均未发售，但是ENIX还是比较看好NGC的发展潜力，因此公司计划在NGC上推出DQ系列的最新作，当然，ENIX也会在最流行的游戏机上推出『DQ8』。言下之意，DQ8将跨平台在PS2和NGC上发售。有关DQ8的动向请读者留意本刊续报。



网络 NETWORK

网络进化蔚然成风
ENIX宣布网络版DQ

本刊讯 尽管网络游戏尚未形成气候，但是几乎所有厂商都将网络游戏当作了未来的金砖。继“最终幻想XI”、“樱大战”和“生化危机”网络版计划出台后，ENIX也于近日宣布推出“勇者斗恶龙”网络版。

据悉，“DQ Online”支持各主机版本彼此联机，范围包含目前所有主机，甚至XBOX与NGC。目前这款游戏尚处于企划阶段，计划在明年发售。ENIX希望通过网络将DQ系列带入新的纪元。

同时，史克威尔的“最终幻想XI”跨平台计划也进一步得到了证实。FF系列总监制坂口博信在接受日刊采访时透露，“FFXI”初期将在PS2和PC上发售，但为了尽可能扩大玩家范围，其它次世代新主机也将被包括在跨平台计划内。这意味着Game-Cube及XBOX的玩家也将有机会步入“FFXI”的神秘世界。

在被问及哪些玩家可以投入网络RPG时，坂口博信以Ultima Online为例，指出完美的游戏是没有界限的，任何玩家都可以享受到网络游戏所带来的无穷乐趣。

特报 SCOOP

NAMCO、SQUARE、ENIX公布合作细则

本刊讯 在6月18日举行的记者招待会上，日本三大游戏厂商SQUARE、ENIX与及NAMCO向外界正式透露有关三家公司的合作计划细节。其实三家公司的合作并不仅限于游戏，他们的合作领域还是颇为广泛的。

■网络业务

SQUARE表示，NAMCO和ENIX将会为SQUARE的playonline提供并制作内容。这样不仅丰富了playonline的内容，同时也降低了他们制作网站内容的成本。另外SCE和NTT亦会积极支持playonline业务的发展。SQUARE和ENIX已经明确表示，他们在游戏制作方面的合作，就是由SQUARE为ENIX的DQ系列最新作《DRAGON QUEST 8 ONLINE》提供网络方面的技术支持。

■街机业务

NAMCO街机游戏方面一直都有相当不俗的成绩，最近同CAPCOM合作的“GUN SURVIVOR 2”以及同SEGA合作的“VAMPIRE NIGHT”都获得相当不错的评价。NAMCO方面表示，她们正计划与SQUARE和ENIX共同开发新的街机游戏。

■出版业

三家厂商之中，ENIX是唯一拥有出版业务的公司。今后NAMCO所推出游戏的攻略本制作和发行将会交由ENIX全权负责。而ENIX除了出版游戏攻略本外，还将发行一些有关游戏的漫画书籍。

■游乐场

NAMCO拥有室内游乐场。三家公司将在NAMCO旗下的室内游乐场里面，推出一系列以ENIX和SQUARE游戏角色原型的玩具，积极支持NAMCO拓展其室内娱乐业务。

软件 SOFTWARE

浪漫樱花卷土重来 “樱大战 4”相约 DC

本刊日本专讯 尽管 DC 主机已经宣告停产，但是世嘉公司对于 DC 玩家的热忱却没有就此泯灭，“樱大战”系列的最新作即将登场 DC！这并不是传言，而是广井王子信誓旦旦的保证！

6 月 25 日，世嘉在日本都内召开新作发布会，宣布“樱大战”系列的最新作“樱大战 4 · 恋爱吧，少女”仍将在 DC 上推出，并预定于明年樱花盛开的季节发售。据制作人广井王子透露，本作的剧本已经完成，此次大神一郎将统领帝国华击团与巴黎华击团的 13 名少女与邪恶组织做最后一战，为“樱大战”系列画上一个完美的终止符。

伴随着这一令 DC 玩家振奋的消息，“樱大战网络版”、“樱大战 GB2 · 雷电作战”、剧场版“樱大战”，以及 PS2 版“樱大战”的消息也在本届展会上发布。“樱大战网络版”将在今年 12 月发售，对应主机 DC。GB“樱大战”的续作“樱大战 GB2 · 雷电作战”将加入新角色雷尼与织姬，目前发售日不详。而“樱大战 · 活动写真”和 PS2 版“樱大战”均计划在明年推出。

目前“樱大战”已经发售了 16 个版本，涉及 SS、DC、GB、PC 多个平台，是世嘉公司开发的最为畅销的系列游戏。

特报 SCOOP

GBA 纵横北美市场 全球销量突破 200 万

本刊美国专讯 任天堂新型手掌机 GBA 在北美的首发战役取得了意料之中的重大成功，首发的 50 万台主机被狂热的玩家一扫而光，与去年 PS2 登陆北美时创造的黄金业绩旗鼓相当。

根据美国任天堂公布的消息，GBA 在发售当日的硬件销售额为 5000 万美元，对应软件的销售额为 4000 万美金，成绩斐然。目前 GBA 在北美奇货可居，任天堂承诺将以每周出货 10 万台主机的速度尽快满足市场需求，预计在七月之后 GBA 在北美的供货就会趋于稳定。

由于日、美两地的热销，GBA 主机的全球销售已经超过 200 万台，而且自今年 7 月起主机的月间出货量就将达到 200 万台，任天堂对于在明年 3 月底全球出货 2400 万台主机的目标表示乐观。

新闻分析

业界大合作

文/特约撰稿人 王骏生

最近合作似乎又成为了一个时髦的话题。

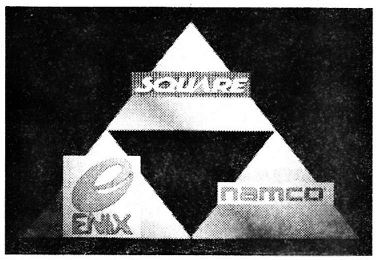
掐指算了算，在日本已经宣布的计划中，规模比较可观的联盟就有 4 个：ENIX + NAMCO + SQUARE、ENIX + GAME ARTS、KONAMI + 彩京以及任天堂 + 松下。这之间除了最后一个属于专注硬件方面的合作以外，其他三个都是软件方面的联手。除此之外，混合了硬件与软件交融的合作还有 SEGA + SCE + NAMCO、SEGA + NAMCO + WOW ENTERTAINMENT 等等。

这些合作并没有什么太多的玄妙，稍稍注意看看，尤其是那些软件方面的联盟，很容易就能发现其得以实现的唯一原因是经济上的合作：参与合作的公司大多是一些日渐衰老、雄风不再 D 老牌企业、或者是一新带一（几）旧的强 + 弱联合。比如说最近刚刚宣布的 ENIX 与 GAME ARTS 之间的合作计划就属于此例：为了开发 GRANDIA2，GAME ARTS 花费了差不多 16 亿日元（合 1.12 亿元人民币），而以 DC 版 GRANDIA2 的销售情况来看，这些钱基本上打了水漂。为了维持公司的运作，并保证所推出的大制作能够在 PS2 之类的新主机上获得更好的销售利润，GAME ARTS 只有把希望寄托在赚得荷包满满的 ENIX 身上了。而从 ENIX 的角度来讲，自己的产品品种相对单一，DQ 虽然能够保证相当的收益，但十年磨一剑的慢工也让公司感到压力巨大。如果 GAME ARTS 能够为自己提供更多质量保证的选择，ENIX 这个“RPG 之王”的位置还能坐得更长久些。

和与 GAME ARTS 的合作相比，ENIX 与 NAMCO 和 SQUARE 的联合似乎更具威力。他们之间的合作是建立在世嘉转型后的压力下的。

今年 3 月世嘉宣布转型之后，一些老牌的软件公司如 ENIX、NAMCO 等感到了极大的恐惧。因为在日本业界的眼中，世嘉的软件要比其硬件强大的多，这样一个巨鳄一旦成了气候，无论对谁来讲都是一个威胁——尤其是 NAMCO 这样面临与世嘉相同危险的企业。为了能够在市场中继续保持已有的份额和比例，这三家公司互相控股，并将制定一致的市场策略。

但是联合是否能拯救日渐衰落的日本游戏业？是否能挽狂澜于不倒？



联合也许是技术融合或资金互补的一个好办法，但是联合同样会带来许多意想不到的问题，过于推崇联合的优势只能是一相情愿的想法。

每个参加联合的公司都在打着一样的算盘：怎样用最少的投入得到最大的回报？如何保证自己的核心技术不被对方学习？如何保证自己的能够学习到对方的先进技术和销售方式？象世嘉这种独来独往、天马行空惯了的公司，更多的是考虑如何利用合作摆脱现在的困境，很难想象它会真心实意地把自己的技术成就拿出来于他人分享，这自然就会造成合作中的冲突。

前面说过，大多数进行合作的都是老牌企业，而老企业的官僚作风在合并后更容易发作成致命的毛病：原来只有一个老板，现在有三个了，而且各存私念，这合作还要如何开展下去？如果说，由于环境的逼迫，在一开始大家还能齐心协力的话，一旦有了转机并获得了一些利润，头破血流的纷争就很容易发生了。这样的例子，在商界并不鲜见。

世嘉曾经努力劝说其他公司（包括索尼、任天堂）使用他们已成熟的网络系统，但是大多数人都止步不前。这里面的一个主要原因是彼此间的不信任。索尼也好、任天堂也好，他们都不愿意把自己的赚钱命脉交到曾经是自己对手的合作伙伴手里，而宁愿再耗费巨资开发自己的网络系统（如索尼与 NTT 的合作就属于此例）。从这一个简单的例子里就可以看出，这些公司之间的关系并不如想象中那么纯朴。在这种基础上建立的合作联盟，究竟可以强大到哪里去，仍然是一个问号。

曾经闹得喧嚣一时的世嘉与万代的合并，在最后 24 小时成为了泡影。现在想想，这也许还算一个蛮不错的结局。如果那次合作真的成功了，也许这两家公司都已不再存在。

愿合作者好运。

Infogrames的中国策略
——E3访谈拾遗

文/本刊驻美记者 叶展

Infogrames是一家规模非常大的法国公司，目前是欧洲最大的游戏发行商（Ubisoft好像是第二）。近年来一直有传闻说它看到U-bisoft在中国发展得不错，也有意在中国建立开发中心。为了获得确切的消息，Infogrames自然成了本次E3笔者重点光顾的对象。

由于事先没有约好，笔者就抱着碰运气的想法直接到了Infogrames的展台问讯处，得知这次确有负责亚洲，特别是中国事务的人员与会。在问明了此人名姓后，笔者就到了楼上的洽谈区域(有很多小间)，在等候室里坐下来，准备守株待兔，将此人"堵"在门口。不一会，一个胖胖的中年男子从外面走了进来，一看他胸前的牌子上写着"皮埃尔·得昂"，就是他！于是赶快迎上去，堵住去路，说明来意，两人找了个地方谈了起来。

以下就是谈话内容中关于中国的部分，P代表Infogrames，叶代表记者。

P：我们认为：东北亚太平洋沿岸的中国大陆、台湾、香港、南韩这两国三地的市场，是非常有活力和潜力的！特别是南韩和台湾，目前市场发展得已经很完备。这四个市场对Infogrames的未来发展至关重要。我们在日本有很强的分公司，进军这四个市场，有地利之便。但这四个市场又有其特殊性，比如说日本是游戏机市场占主体，而南韩和台湾都是PC游戏占主体，游戏机游戏的市场微乎其微。这种情况也许以后会改善，但现在的情势就是这样：PC游戏的市场份额远超游戏机的市场份额。

我们在澳大利亚有两个分公司，既有开发力量也有销售力量。(注：由于澳大利亚的地理位置独特，很多大公司都在那里设立其太平洋地区总部和开发中心，如EA在澳大利亚就有一支很强的开发队伍。)我们在印度也有分公司。在东北亚，我们目前在韩国有一个小小的负责销售的公司，在台北也有一个5个人的公司负责销售宣传。我目前在香港已经设立了一个据点，雇了代理。我们也希望将来在国内北京和上海寻找代理。

但是，由于中国大陆盗版问题严重。我们目前必须采取谨慎的策略。盗版实际上已经毁了中国大陆市场的短期效益和可能的投资，当然长期来看没人会忽略中国市场的巨大潜力。但盗版确实迫使我们必须采取小心谨慎的态度。

叶：说到盗版。盗版不仅对外国公司有害，国内的开发商受害更深。它们无法获得可持续发展的资金。

P：是啊！中国人民必须意识到这个问题的严重性。盗版将阻碍外国公司开拓中国市场的努力。目前我们觉得网络游戏是一个解决方法。

叶：国内业界也是这么认为的！

P：我们觉得今后网络游戏的机会在南韩、台湾、中国大陆要比日本多！(注：似乎只是指PC网络游戏)对外国公司来说，网络游戏提供了反盗版的捷径。而更重要的是，通过网络游戏，外国公司可以获取成百上千个当地玩家的资料(！！！！)，可以直接了解他们的好恶和心理，从而为进一步开发市场作指导。

这些都是我们所设想的。但是，Infogrames现在的决定还是一个字：等！很对不起中国的玩家们和业界，但这是我们经过深思熟虑之后的决定。我们决定在中国采取循序渐进的策略，特别是在网络游戏方面，需要再看看中国政府的政策！我们知道虽然中国马上就要加入WTO了，但目前中国国内，尤其是政府对游戏业的态度和认识还有问题。我们作为一个外国公司，很难单独地去进行这种市场培育工作，特别是对中国政府进行说服工作，去向政府部门解释游戏是一项无害的有利的不牵扯政治的纯娱乐形式。(注：这点确实比较尴尬！一个"电子海洛因"就足够吓跑所有的投资者了。而改变扭曲的社会舆论和错误的政府干涉绝对不是一件容易的事。此项任务之艰巨，根本不是一个公司所能承担的！对外国公司来说，他们处于一种比较微妙的地位，不太能够出头说话。另外他们认为自己培育中国市场从费效比上看绝对不划算的！因此就有这种"等"的策略了。)我去年在中国呆了一个月，我发现很难和国内官员沟通，我曾经费力地向他们解释：游戏影响着孩子们的未来。我发现中国主管官员们也在思考这个问题，但他们思考的角度是如何控制这个市场和操纵孩子们的取向(注：！！！！！！)。这和我们希望的不一样。

总之，目前大规模投资中国市场是不可行的。盗版和政策是两项令我们困惑的问题。

叶：您大概知道Ubisoft在中国有很大的制作力量，为海外市场开发软件。Infogrames对这方面有兴趣吗？

P：在中国开发可以减少开发费用。为了同样的目的，减少开发费用，我们在其他地方也建立了一些制作力量，比如俄国。在越南，泰国，新加坡都有这样的可能。在中国，目前我们不准备建立自己的开发力量。我们想做的，是和国内的开发公司合作，直接看看国内有什么游戏可以卖到国外市场上。我们的策略和Ubisoft完全不一样。当然现在U-bisoft在中国已经站稳脚跟，很有名。而Infogrames在中国还不为人所知。但我们不着急，我们还是要循序渐进。我们需要搞清楚的是：中国未来游戏发展是向何方向，何种形态！



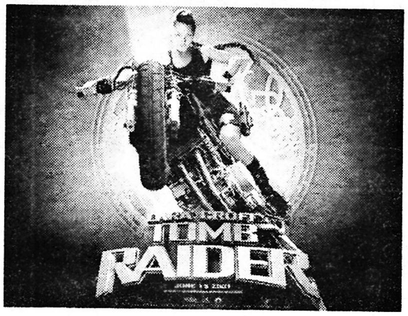
←『V-RALLY』是Infogrames的代表作。

两人还谈了其他一些问题。看来前面的关于Infogrames的传闻不确！Infogrames在近期不会大举进攻中国市场，也不会在中国搞开发中心。虽然有些失望，但个人认为他们对中国市场的认识还是比较正确的。另外值得注意的是中国以廉价劳力吸引了外国公司把开发拿到中国来做，但世界上其他地方也有相同的潜力。比如说俄罗斯和东欧各国，也在飞速起步。在今年的GDC上专门有俄国公司的演讲，题目就是到利用廉价劳力的俄国开发游戏。所以作为中国来说，这方面竞争将会加剧，迫切需要提高国内自己的开发水平。

新 闻 短 波

★爱华(AIWA)新加坡分公司日前表示，他们将推出一款对应史克威尔"PlayOnline"的PS2专用MODEM"PV－PS200"，这款MODEM不仅可以对史克威尔的游戏进行优化，同时也支持"帝国时代Ⅱ"、"装甲核心2"、"EGBROWSER"等其它公司推出的网络游戏。预计"PV－PS200"将在今年9月PlayOnline投入试运行的时候推出。

★在游戏业走投无路、一筹莫展的劳拉，被搬上电影银幕后却取得了意料之外的成功。6月15日，改编自同名游戏的惊险片"盗墓者"在美国正式上映，在短短的一周时间里，"盗墓者"就创造了4820万美元的票房收入，一举击败了迪斯尼大作的"迷失帝国·亚特兰蒂斯"，成为了全美票房冠军。



★面对逐步扩大的二手软件市场（日本称为"中古市场"），一贯喜欢别出心裁的任天堂准备开发多种具有扩展性的新形态软件，延长游戏的生命周期，从而彻底打消玩家购买二手软件的念头。目前正在开发中的GBA版"口袋妖怪"就将对应一套全新卡片系统"口袋妖怪卡片e"，玩家可以利用纸牌卡片随时更新游戏资料，增加怪兽的特技，令游戏更加有趣。

★有互联网的消息称，史克威尔的第一款网络游戏"FF11"将跨平台在XBOX上推出，目前史氏已经收到了XBOX的研发工具，开发工作正在顺调进行中，不过这则消息尚未得到两家厂商的证实。

★曾掀起音乐游戏热潮的另类作品"啪啦啪啦啪"的续作即将登场PS2，那只头戴橙色毡帽的顽皮小狗将在8月30日与PS2玩家重逢。游戏售价5800日元。

★6月22日，NAMCO与法国电视电影发行商STUDIO CANAL，拥有电影版"最终幻想"日本发行权的GAGA COMMUNICATIONS，以及负责CG电影制作的法国公司CHAMAN PRODUCTIONS联合发表声明，四家公司将携手开发CG电影"Axis"，并将在PS2上推出同名游戏。"Axis"预计在明年春天就可全部完成，秋季于日本首映。影片大意是：虚构惑星因生命之树"AXIS"枯萎而濒临毁灭，女主角佳娜为拯救家园而展开冒险。同名游戏将由NAMCO第一开发部部长冈本达郎担任总监制，秉承电影故事背景，计划在明年秋天与电影同步推出。



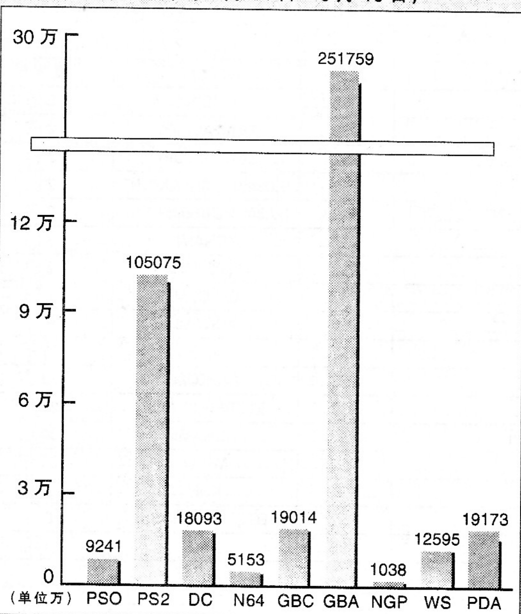
★在由自动化电子设计协会（EDA，Electric Design Automation）举办的"2001 EDA"评奖活动中，SCEI针对PS2图形工作站"GS Cube"所采用的特制图形处理器"GS－32"获得了"EDA金奖"。EDA协会成立于1998年，由半导体领域的知名公司所组成，在业界享有极高的知名度与影响力。

★日本著名软件开发商ENIX日前发布了第一款PC网络游戏"十字之门"（CROSS GATE）。"十字之门"是一款正统RPG，系统亲

日本游戏市场软硬件销售情况

日本市场游戏主机月间销量表

（统计时间5月14日～6月10日）



日本市场各机种软件周间发卖比例

（统计时间5月14日～6月10日）

2001.5.14～5.20	2001.5.28～6.3
1.GB软件：占市场份额28%	1.PS软件：占市场份额37.5%
2.PS2软件：占市场份额24.8%	2.GB软件：占市场份额15.7%
3.PS软件：占市场份额20.5%	3.DC软件：占市场份额15.2%
4.GBA软件：占市场份额16.6%	4.GBA软件：占市场份额13.7%
5.WS软件：占市场份额5.5%	5.PS2软件：占市场份额13.2%
6.N64软件：占市场份额4.6%	6.N64软件：占市场份额2.9%
2001.5.21～5.27	**2001.6.4～6.10**
1.PS软件：占市场份额57.3%	1.PS软件：占市场份额32.2%
2.GB软件：占市场份额13.8%	2.DC软件：占市场份额28.8%
3.GBA软件：占市场份额13.3%	3.PS2软件：占市场份额16.7%
4.PS2软件：占市场份额11.3%	4.GBA软件：占市场份额12.5%
5.N64软件：占市场份额2.7%	5.GB软件：占市场份额7.2%
6.WS软件：占市场份额1.6%	6.N64软件：占市场份额1.4%

- PSO：PS ONE，PS的便携式主机；
- PS2：PLAY STATION 2，SONY推出的128位电视游戏机；
- DC：DREAMCAST，SEGA推出的32位电视游戏机；
- N64：NINTENDO 64，任天堂推出的64位电视游戏机；
- GBC：GAMEBOY COLOR，任天堂推出的8位彩色手掌机；
- NGP：NEOGEO POCKET COLOR，SNK推出的16位彩色手掌机；
- WS：WONDER SWAN，BANDAI推出的16位手掌机，包换WSC；
- PS PDA：POCKET STATION，SONY为PS推出的PDA。

注：以上月间销量统计参考自日本"周刊ファミ通"6月15日号、6月22日号、6月29日号、7月6日号四期杂志。

切直接，各年龄层的玩家都可以轻松上手。游戏预计在今年9月推出，并将发售汉化版本，中文版由大宇公司代理发行。

★ 随着XBOX和GAMECUBE发售日的迫近，索尼欲再次祭起降价大旗，下调后PS2主机的售价为35000日元左右，比发售初期的价格便宜了4800日元。另外由于"PS2 + GT3同捆版"取得了不错的销售业绩，SCE决定配合暑期大作继续推出限量同捆版主机，进一步带动PS2的销量。

★ 由世嘉开发的，第一款确定随NGC首发的软件日前被公布于众。该游戏名为"Super Monkey Ball"，是在NAOMI基版上开发的益智类游戏，NGC版除了画面效果有所提升，还支持四人分屏对战。

★ 著名的半导体生产商、欧洲最大的家电厂商飞利浦在6月18日宣布，他们已经与微软签署合作协议，成为了新主机XBOX的DVD生产商。"飞利浦公司有着令人羡慕的技术实力，他们能在短期内完成大量的生产任务，而这恰恰是微软所需要的，"XBOX硬件总监TODD HOLMDAHL兴奋的表示："作为光介质储存技术的领导者，微软期待飞利浦能够为即将推出的XBOX作出重大贡献。"

★ 史克威尔与哥伦比亚电影公司合作的全CG电影"Final Fantasy:Spirits Within"将于7月14日率先在北美首映，今年秋天登陆日本。为了配合日文版的上映，史克威尔将聘请日本当红的"彩虹"为该片演唱片尾曲"Spirit dreams inside"。

★ 以另类怪异着称的PS2恐怖冒险游戏"寂静岭2"将在今年9月27日发售，一张DVD，售价6980日币。"寂静岭2"是第一款支持"虚拟3D声音定位"的游戏，游戏中玩家利用声音就可以判断敌人的位置，临场感极强。

★ 令世嘉迷翘首期盼，被喻为DC最强作品的"莎木2"已经确定在今年9月6日发售，售价7800日圆，GD三枚组，并附有一张"VF4"的资料碟。

★ 著名制作人坂口博信证实：目前史克威尔确实正在开发"超时空之钥"的最新作。坂口表示，由于玩家对于"超时空之钥"系列的期望非常高，而且公司内部开发人员也希望将该系列延续下去，因此史克威尔一定会推出这个系列的最新作。但对应主机尚未确定。

★ 著名2D格斗作品"格斗之王"的最新作已经确定将在GBA上推出。SNK表示：由于是在GBA上开发，画面将直逼N·G版，而故事方面将延续"97"的剧情，登场角色共有20人。目前本作完成度已达30%，预定今年12月发售。

★ 法国著名游戏开发厂商育碧日前宣布将正式进军PDA游戏市场。育碧将于圣诞节前向市场推出包括射击、棋牌等不同类型的15款PDA游戏。随着使用PDA的人口明显的增加，PDA游戏市场将越来越庞大。

★ 随着GAMECUBE日本首发日期的逼近，任天堂首批对应NGC的游戏也于近日公布。根据任天堂广报部的消息，他们计划在9月14日推出两款NGC游戏，分别是"路易鬼屋冒险"与"水上摩托车·蓝色风暴"，这也是水管工马里奥首次缺席任氏主机的首发软件。

★ 结稿前得到可靠消息，PS2大作"FF X"在"FAMI通"以39分（满分40）的高分步入白金殿堂，成为了FF系列评分最高的作品！



■2001年8月GB新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
蝙蝠丸机器人战斗	バッドばつ丸ロボバトル	GB	不详	10日
多满斯	きかんしゃトーマス	GB	TAM	10日
战斗泡泡	ニセモンパズルdaモン	GB	PLAMSYSTEM	10日
GB战争3	ゲームボーイウォーズ3	GB	HUNSON	30日

■2001年8月PS2新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
荣冠是你的 甲子园的霸者	荣冠は君に甲子园の霸者	PS2	ARTDINK	2日
混沌世代	ジェネレーションスオブカオス	PS2	IDEA FACTORY	2日
混沌世代(限定版)	ジェネレーションオブカオス(限定版)	PS2	IDEA FACTORY	2日
THE MAIDOROS	ザマエストロムジークツヴァイ	PS2	GLOBAL A ENTERTAINMENT	2日
THE MAIDOROS(同捆版)	ザマエストロムジークツヴァイ(コントローラー同捆版)	PS2	GLOBAL A ENTERTAINMENT	2日
实况职业棒球8	实况パワフルプロ野球8	PS2	KONAMI	2日
五分钟后的世界	五分后の世界	PS2	MEDIA	2日
永远蔚蓝	EVERBLUE	PS2	CAPCOM	9日
筋肉番付肌肉战争21	筋肉番付マッスルウォーズ21	PS2	KONAMI	9日
魔法运动2001职业棒球	マジカルスポーツ2001プロ野球	PS2	魔法	16日
魔颤	Devil May Cry	PS2	CAPCOM	23日
NBA街头斗牛赛	NBA STREET	PS2	ELECTRONIC ARTS	23日
狂热节拍II	beatmania Ⅱ DX 5th style – new songs collection	PS2	KONAMI	30日
街ING机器	街ingメーカー	PS2	MEDIA	30日
房屋盗贼	ホースブレーカー	PS2	KOEI	上旬
雷神之锤III革命	QUAKE Ⅲ REVOLUTION	PS2	ELECTRONIC ARTS	8月
高尔夫之王VOL3	ゴルフ・ナビゲーターVOL.3	PS2	SPIKE	8月
高尔夫之王VOL4	ゴルフ・ナビゲーターVOL.4	PS2	SPIKE	8月
看呀！名门野球2	めざせ!名门野球部2	PS2	TAS	8月
真·机器人战队	リアルロボットレジメント	PS2	BAMPRESTO	8月

注：以上发售表的统计时间为7月10日，表中游戏的发售日有变动的可能性。

■2001年8月DC新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
CR必杀工作人	CR必杀仕事人パチってちょんまげ@VPACHI	DC	BAKBL	2日
特选 电幻天使对战麻雀香格里拉	特コレ电幻天使对战麻雀シャングリラ(廉价版)	DC	不详	2日
黄金之国第6卷	エルドラドゲート第6巻	DC	CAPCOM	8日
咕噜咕噜温泉2	ぐるぐる温泉2	DC	SEGA	9日
达比制成2	ダビつく2	DC	SEGA	9日
飞空之舞i 不要等待续作了	エアロダンシングi次回作まで待てませ~ん	DC	CRI	23日
新世纪福音战士	新世纪エヴァンゲリオンタイピング补完计画	DC	GAINAX	30日
巴斯垂钓2	GetBass2	DC	SEGA	30日
卡那利亚~乘歌而想~	カナリア~この想いを歌に乘せて~	DC	NEC	8月

■2001年8月GBA新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
黄金的太阳	黄金の太阳	GBA	NINTENDO	1日
怪物猎人	ドカポンQモンスターハンター!	GBA	ASMIK	3日
希拉克帕III	ジュラシックパークⅢ~恐龙にあいにいこう!~	GBA	KONAMI	9日
大家养育系列2	みんなの饲育シリーズ②ぼくのクワガタ	GBA	MDO	10日
超级黑鲈进化版	スーパーブラックバスアドバンス	GBA	STARFLASH	10日
瓦里奥岛进化版~耀奇的宝物	ワリオランドアドバンス~ヨーキのお宝	GBA	NINTENDO	21日
希拉克帕III进化	ジュラシックパークⅢアドバンスドアクション	GBA	KONAMI	30日
极 麻雀未来战士21	极 麻雀デラックス未来战士21	GBA	MEDIA	上旬

■2001年8月WS新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
机动战士高达Vol.2~JABURO~	机动战士ガンダムVol.2~JABURO~	WS	BANDAI	8月
星之心~星与大地的使者~	スターハーツ~星と大地の使者~	WS	BANDAI	8月
HUNTERXHUNTER~被引导者~	HUNTERXHUNTER~导かれし者~	WS	BANDAI	8月

■2001年8月PS新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
SPIKE 006里技麻雀——这是天和	スパイクライブラリー	PS	SPIKE	2日
FROM TV ANIMATION ONE PIECE 海贼团5	From TV animation ONE PIECE とびだせ海贼团!	PS	BANDAI	2日
明亮之间(廉价版)	あかずの间(廉价版)	PS	WEJED	2日
沙门骑士2	サモンナイト2	PS	BANPRESTO	2日
玩耍妖怪花	妖怪花あそび	PS	ASMIK	9日
老爸的时间~走,钓鱼去~	おやじの时间~ねーちゃん、钓り行くで~(廉价版)	PS	ESCOT	9日
老爸的时间~走,打牌去~	おやじの时间~ねーちゃん、花礼で胜负や~(廉价版)	PS	ESCOT	9日
老爸的时间~走,搓麻去~	おやじの时间~ねーちゃん、麻雀で胜负や~(廉价版)	PS	ESCOT	9日
逢魔刻	逢魔が时	PS	BIS	9日
重装机兵瓦尔肯2	重装机兵ヴァルケン2(サイクロンズベスト)	PS	FOR WINDS	9日
超兄贵—究极无敌银河最强男	超兄贵—究极无敌银河最强男(サイクロンズベスト)	PS	FOR WINDS	9日
首领蜂	首领蜂(サイクロンズベスト)	PS	FOR WINDS	9日
法塔2	フェーダ2(サイクロンズベスト)	PS	FOR WINDS	9日
雷那哈德	ランナバウト(サイクロンズベスト)ヴ	PS	FOR WINDS	9日
柏青哥帝王~巴尼SP~	パチスロ帝王~バニーSP~	PS	MEDIA FACTORY	9日
1500系列VOL.67爆裂足球	SIMPLE1500シリーズVol.67 THE サッガーダイナマイトサッカー1500	PS	D3	9日
1500系列VOL.68赛车,GO!	SIMPLE 1500シリーズVol.68 THE RC カーRCでGO!	PS	D3	9日
实战柏青哥必胜法	实战パチンコ必胜法!CR钓りバカ日志S&CRラーメン俱乐部	PS	SMY	30日
心跳回忆2另章~唤起回忆~	ときめきメモリアル2 Substories~Memories Ringing On~	PS	KONAMI	30日
温暖之中	ぬくもりの中で	PS	PRINCESS SOFT	30日
柏青哥帝王~推奖名单5~	パチスロ帝王モーカー推奨マニュアル5~オリンピア夏の新台・トムキャット~	PS	MEDIA FACTORY	30日
1500系列VOL.69足球1500	SIMPLE 1500シリーズVol.69 THE バターゴルフ	PS	D3	30日
1500系列VOL.70战争模拟	SIMPLE 1500シリーズVol.70 THE ウォーシミュレーシミョン	PS	D3	30日
1500系列VOL.71恋爱模拟游戏2	SIMPLE 1500シリーズVol.71 THE 恋爱シミュレーション2~おあい~	PS	D3	30日
1500系列VOL.72沙滩排球	SIMPLE 1500シリーズVol.72 THE ビーチバレーヴ	PS	D3	30日
1500系列HELLO KITTY VOL1保龄球	SIMPLE 1500シリーズハローキティ Vol.1 Hello Kitty ボウリング	PS	D3	30日
1500系列HELLO KITTY VOL2 Hello Kitty拼图	SIMPLE 1500シリーズハローキティ Vol.2 Hello Kitty イラストパズル	PS	D3	30日
柏青哥帝王	パチンコ帝王	PS	MEDIA FACTORY	8月

注:以上发售表的统计时间为7月10日,表中游戏的发售日有变动的可能性。

"美年达中国电玩榜"累计排行榜(本榜包括全部次世代主机、掌机和街机)

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG)	53396	21	20	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	6396
2	2	生化危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG)	40686	22	24	恐龙危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	6232
3	3	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	28074	23	22	GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC)	6089
4	4	世界足球·实况胜利十一人 4 (PS、KONAMI、SPG)	24958	24	23	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	6015
5	5	99 格斗之王·千年之战 (ARC、SNK、FTG)	19942	25	25	合金弹头 X (ARC、SNK、STG)	5787
6	6	生化危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	17528	26	26	大航海时代 4 (PS、KOEI、SLG)	5354
7	7	口袋妖怪·金银 (GB、NINTENDO、RPG)	16808	27	27	97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	4956
8	9	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	14515	28	28	圣剑传说·玛娜传奇 (PS、SQUARE、A·RPG)	4897
9	8	97 格斗之王 (ARC、SNK、FTG)	14481	29	29	R4·山脊赛车类型 4 (PS、NAMCO、RAC)	4864
10	10	龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG)	13101	30	30	实况胜利十一人 2000 (PS、KONAMI、SPG)	4333
11	11	最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG)	12472	31	31	仙剑奇侠传 (SS、SOFTSTAR、RPG)	4263
12	12	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	11536	32	33	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	4254
13	13	穿越时空 (PS、SQUARE、RPG)	9939	33	32	放浪冒险谭 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	3908
14	14	合金弹头 2 (ARC、SNK、STG)	9038	34	34	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	3841
15	16	超级机器人大战 α (PS、BANPRESTO、SLG)	8121	35	39	永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	3753
16	15	'99 格斗之王·千年之战 (PS、SNK、FTG)	7811	36	36	射雕英雄传 (PS、SCEI、RPG)	3698
17	17	'98 格斗之王·梦战斗未结束 (MVS、SNK、FTG)	7440	37	35	恐龙危机 (PS、CAPCOM、AVG)	3472
18	18	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	7282	38	37	格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG)	3404
19	21	莎木一章·横须贺 (DC、SEGA、FREE)	6930	39	38	98 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	3314
20	19	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	6523	40	40	彩之爱歌 (PS、KONAMI、SLG)	3028

填写选票的注意事项:A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊"排行榜";C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

●又到了抽半年大奖的时候了,这回的幸运儿会是谁呢?当然,无论您是否中奖,我们都要衷心感谢您热情的参与,并为"美年达中国电玩榜"投上您宝贵的一票,风林在这里对一直支持电玩榜的朋友们先鞠一躬啦!

●本期国内榜上没有什么令人兴奋的变化,真正引人关注的是现在已经发售的本年度 RPG 大作"FF10",从日本期待榜上可以看出其人气之高,并在发售前夕票数猛增,看来 PS2 上第一款销量 200 万的游戏就要诞生了,祝史克威尔好运,祝"FF10"能够给我们带来"心"的冲击。

当然,值得关注的并不只有这些。

日本销量榜方面,本月都有喜人的成绩出现,也可以从中看出软件销量的高峰期就要到来了。发售前就被业界看好的 PS 战略大作"尤多娜英雄战记"首月即达 30 万份。没有出色的画面,没有动听的音乐,"尤多娜"完全是靠纯游戏性而成功,的确令人刮目相看。本期别册附送了最权威的完整攻略,是您无论如何都不能错过的。"GT3"的成绩根本就没有什么可怀疑的,唯一令人担心的是,今后的赛车还能怎么做?本期 DC 也有两款游戏上榜呢!"梦幻之星网络版 2"的推出与热销无疑是证明世嘉在网络游戏方面的成功,而"疯狂出租车 2"也凭借着另类的风格而再度取得佳绩。啊,还有 GBA 的"马里奥 A"真是强,看来目前这部游戏还是选购 GBA 的玩家的首选。

好了,下面还是来谈谈当前业界最令人关注的事情吧?相信不用问,当然是 GC 的发卖了。



到那天(9月14日)就是验证"山内"理论的时候了,只希望,我们真的能够通过宫本茂的最新作领略到全新的游戏理念……

——风林



9月14日逼近!成败与否,请参看本期特稿!

责编/闯家风林

AC、PS2 | 厂商:NAMCO | 类型:3D－FTG
发售日:AC 版夏季、PS2 版未定

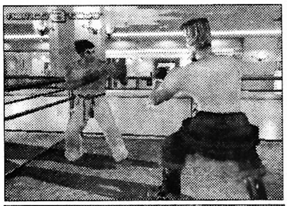
极猛热作 TEKKEN

铁拳 4

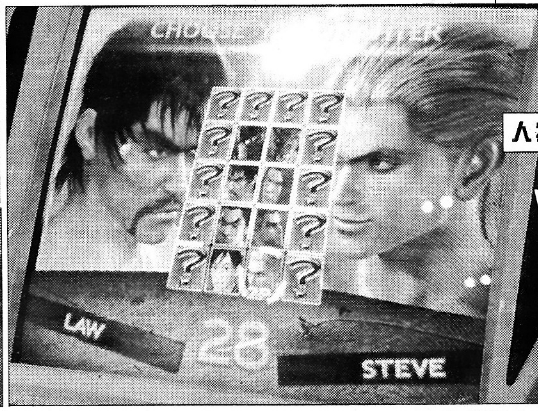
三维格斗游戏销量最大的人气作“铁拳”最新一代——“4”终于公开了！真是所有三维格斗爱好者的福音呀！向来以硬技术力“统领”业界的 NAMCO，决定率先推出街机版（于“VF4”之前），并利用与 PS2 有完全互换性的“系统 246”基板开发，力求展现新时代“铁拳”的魅力。实在让人无法抗拒！



系统更为完善，人物动作丰富，凭借这些崭新的系统，『铁拳』必将再度辉煌！







人物造型酷毙，颇显游戏魅力！





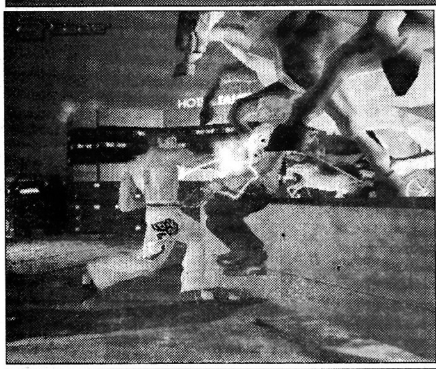
全新故事背景

了歹念。就这样，一场腥风血雨的祖孙三代之战展开了……

消息传到了三岛平八的耳中，老平八对一八也同样起了杀念（原文：的恶魔）——的恶魔。消息传到了三岛平八的耳中，老平八对一八也同样起山而死的三岛一八，被一神秘组织 G 寻找到并改造成为残暴用来吸引风间仁步入圈套。另一方面，曾经被三岛平八扔进火代以后消失了的风间仁），并准备再度举办『铁拳 4』格斗大赛，其准备从自己的外孙子的身上来完成自己的心愿（也就是从 3某些原因而失败。但是，心怀野望的三岛平八并没有就此罢休，自己的体内，从而使自己的力量达到最强的境界，中途却因为平八从 OGRE 的身体中摄取了部分细胞，准备将其基因注入

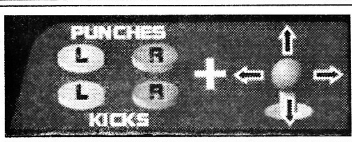
在上一次（即『铁拳 3』时期）格斗大会完结的两年后，三岛

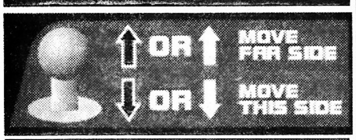
百万本确保！NAMCO 的过人格斗理念尽显！





系列革命性的操作系统！

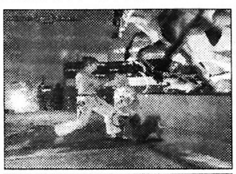




最新作部分继承了系列作的特色，比如“左拳、右拳、左脚、右脚”。对于系列的支持者而言，当然是非常容易上手了。就此而诞生出疯狂连续技也照样继承。从上面图中我们可以看出，在摇杆移动上的进化将会对“铁拳 4”影响深远……

墙壁系统

首次登场的墙壁系统，就像“死或生 2”中那样。这一系统将会令战斗更为白热化……实在是值得期待的系统。

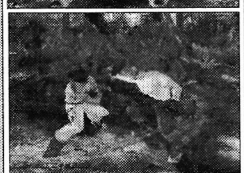




移动系统

完全启用“灵魂能力”中 360 度移动系统，便于人物更为灵活的移动与转换。目前对于具体操作还是有点模糊……





换位系统

如果被对手逼到墙角，输入指令成功会反客为主把对手逼到墙角，进行攻击。类似“侍魂”的某些系统，战斗更为激烈！

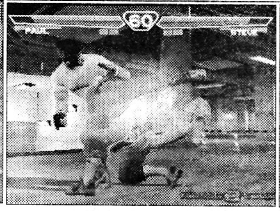


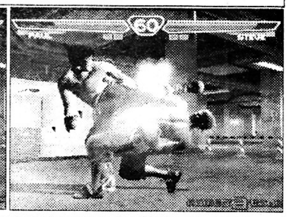




地形高低差概念引入！

作为唯一可以与“VF”分庭抗礼的最高三维格斗，终于在硬件性能大幅提升后顾及到了画面，并且在系统上完全进化到了系列的最高峰。可以毫不夸张的说，本作将是该系列的飞跃，从而在对三维上的概念完全的再现于游戏中。本作的场景可以说非常之大，且许多的物体都可以破坏，这也就是完全多边形所带来的突破与冲击吧？从街机试玩版看，“铁拳 4”在格斗爽快感上仍然继承了系列作，击打的音效仍然令人振奋，粉尘效果更为夸张化（VF4 也在击打时添加了光源与粉尘），真是酷！





三位全新人物助阵，老人物照样登场，惯例显示“铁拳”人物还远不止这些……



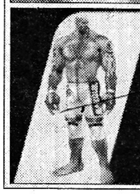
Christie
克里斯蒂



一位活泼可爱的 19 岁少女，使用南美洲特殊足技武术，是“铁拳 3”中著名赖皮角色艾迪的师妹，也是艾迪师父的孙女。她是为了寻找失踪的艾迪并调查父亲的死因，而参加了这次大赛。



Craig Marduk
克勒格·马达克



一位 28 岁的超级壮汉。他是个使警察头痛不已的恐怖分子，非常凶残并因为杀人而入狱，不过却被一个神秘人物保释而出狱，但保释的条件是必须参加“铁拳 4”格斗大会……



Steve Fox
斯蒂夫·弗克斯



在 21 岁时就已经夺得世界中量级拳击冠军，并成为黑手党一直想吸收的对象，但因他拒绝而遭到了追杀。为了不再逃避，所以报名参加了本届的“铁拳 4”格斗大会，希望能在大会上做一了断。

Opening Movie



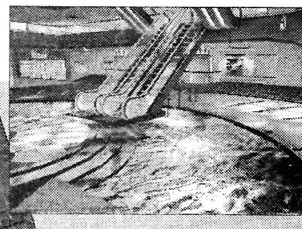
作为家用版“铁拳”的一大卖点，超酷的 CG 当然是不可或缺的了。NAMCO 是不会忘记的，左边就是“4”的最新片头动画，看上去就很吸引人哪！估计这次 NAMCO 会利用到 DVD 来装下这些大段 CG，毕竟这次有了“VF4”，家用版的“铁拳 4”就无论如何也要达到完全移植（这好像没什么可怀疑的）并附加更多的可以吸引玩家的要素。毕竟是准百万销量的作品！



←在巨大的天台鏖战！三岛一八对斯蒂夫，空中还有直升飞机对战况进行拍摄。从试玩版中可以发现，新人斯蒂夫非常好用，不仅造型酷呆，格斗技的强劲相信也会吸引许多玩家！



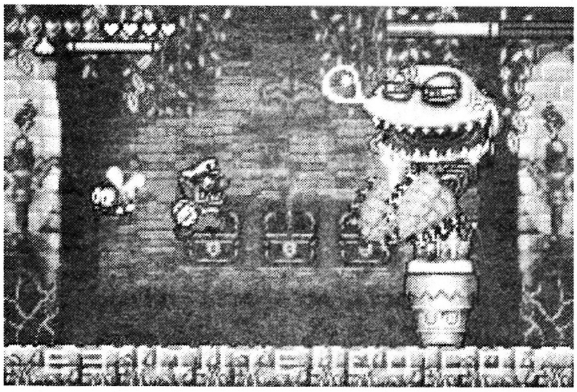
→保罗版铁山靠？？美轮美奂的背景绝对是本作的一大卖点！





没有理由错过的游戏！

“铁拳”的魅力源于密不透风的快速打击所带来的快感！不知道这样说对不对，至少风林是这样认为的。在以前的作品中，“铁拳”对三维的概念表现得并不明确，事实上在高速的攻防战中，对于场景是否三维、用了多少多边形玩家并不会过多去注意，也不会很在乎。这回，NAMCO 终于让我们在战斗中也可以“在乎”一下场地了，水的表现很强（见上图）！



瓦里奥世界 ADVANCE

责编 XTT ADVANCE

GBA	厂商：NINTENDO	类型：ACT
	发售日：2002 年初	

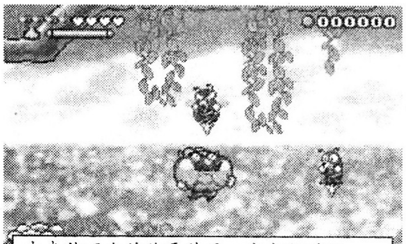
我们推荐大家购买究极的手掌机 GBA，绝非盲目随大势——因为说到底我们是游戏玩家，而不是大势的观察家或主机的评论家，所以在全面考虑主机的实际效能以及它能给用户带来的快乐之后，“电软”保举任天堂公司的 GBA 作为大家更新掌机的侯选人。下面向大家介绍的，是 GBA 一款货真价实的重磅炸弹——WARIO LAND ADVANCE。

任天堂“瓦里奥”堪称另类 ACT 中的 NO1

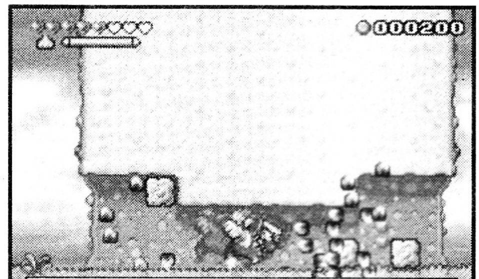
单论平面游戏里的“动作”二字，瓦里奥是天儿，到顶儿了。任天堂制作 ACT 时不但追求爽快感，在瓦中还格外追求“动作多样性”，这使得“瓦里奥”与“玛莉”非常的不同——玛莉是那种看似简单实际深奥的以跳跃为核心的纯 ACT，若把踩、投等种类有限的基本动作考虑进去，则它是一款很有“手感”而专门讲求动作连贯性的游戏；瓦就不同了，由于角色的动作花样太多和且时常被动变身，因此玩家在操作上的连贯性被严重制约了。

瓦被国内众玩家评为“另类”。

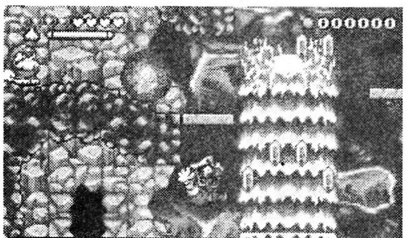
不过另类也有另类的好处。瓦里奥之所以受到玩家如此喜爱，首先便与他的“恶棍”外型有很大关系，那健壮的身材和夸张的表情，由此引发一系列经典创意——大量道具、多种变身、机关重重、敌人怪异，再配合游戏中的一些解谜要素，瓦为 ACT 带来全新感觉。



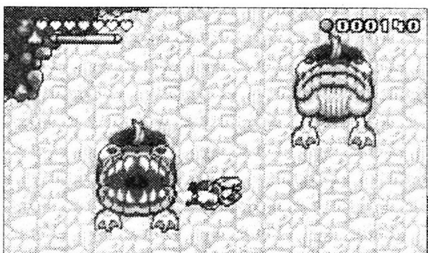
本来就不小的脸更胖了。向上飘呀飘……



经典的大力撞击，身后的残像更加震撼了……



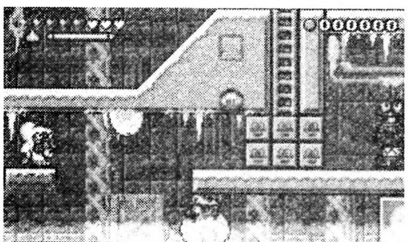
受到滚石惊吓后的表情真是夸张啊……



一天到晚游泳的瓦里奥呀，他，不停游……

——STORY——

瓦里奥这次要到金字塔中去冒险，目的寻找失落在其中的珍贵宝物。但金字塔中到处是被恶魔诅咒过的陷阱和机关……

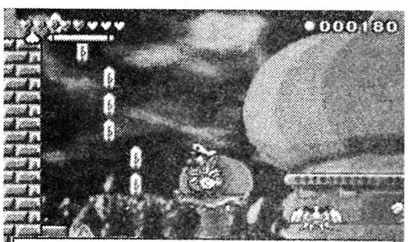


雪球越滚越大，还能冲开特殊障碍吗？

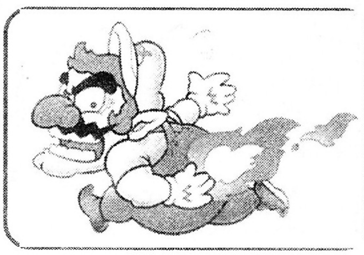
这里大家看到的图片是 E3 上公开的，似乎无法判断画面的构造，不过最新的 FAMI 通告诉我们，游戏与瓦 3 非常相似，许多动作和技巧都保留下来了。利用 GBA 的强劲机能，画面解析度高了不少，因此就算还是像 GBC 版瓦 2 或瓦 3 那样构筑冒险世界，视觉上仍能得到满足。

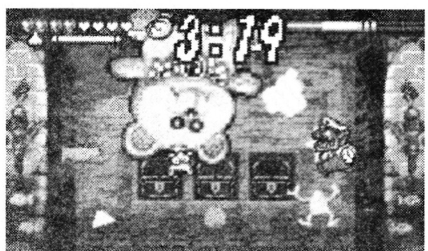


游戏中死不死命不知道，但打老怪时有时限。



乘着飞毯吃金子，快看瓦里奥那表情……





请看背景上的壁画，没错，是在金字塔中。

●作为 PS2 玩家，在受到 SEGA 迷羞辱时，我总是默默不语。Z.O.E——大师作品，无话可说。（北京燕山杏花西里 祁烨伟）/天语：听到你说出这样的话，我的心里难受极了。



异度传说前传 I

～寻求力量的意志～

PS2	厂商:NAMCO	类型:RPG
	发售日:2001.12	

责编/WP

延续上期的强势报道,三大主角资料全部公开!



主人公 紫苑卯月

现年22岁的紫苑卯月(シオン・ウヅキ)是此作的主人公,也是威克达第一开发局、KOS－MOS开发计划的主干技师。幼时双亲丧生于战乱中;2年前,初恋男友因故身亡。虽然过去经历艰辛,但才干一流、长得也非常可爱,受到许多男性的追求。



秩序

秩序(コスモス)是星间联合企业开发的女性型战斗机器人,也是整部异度传说的关键人物。全身由机械零件构成,被通称为对付巡礼船团专用的战斗系统,本身并没有名字。秉持论理、确立和任务这3条原则,无条件捍卫开发者·



混沌

混沌(ケイオス)也是异度传说的关键人物。忧郁的表情和豁达的说话语气是他的特征。看起来大约16岁,但实际年龄不明。清澈通透的琥珀色眼睛和银色短发,相当惹人注目。只透露自己的名字,从不谈论过去。关于其出身和过去经历,完全是谜。

科幻风的故事和缜密的设定

游戏的舞台是距离现代数千年后的未来,即“事象变移机关”开发的时候。因某种理由而不得不放弃地球圈的人类,在管理机构“枢机院”的治理下,以利用空间扭曲航法缔结各星系的“UMN”和先进的行星开发技术为基础,组织由50万个行星国家构成的“星团联邦”。在这个时代,身为人类发祥地的地球,几乎完全为人类所遗忘。星团联邦跟操纵大宇宙船和战斗终端装置的“巡礼船团”在人类居住区展开激战。没有人知道灵知是人类以外的生命体,还是外星人……唯一确定的是,他们对人类采取激烈的敌对行动,企图抹杀人类的存在。另一方面,也有名为“威克达(ヴェクター)”的巨大星间联合企业登场。他们是星团联邦的组织,藉着构筑UMN,掌握军事和通信网路,对星团联邦拥有绝大的影响力。以统帅维汉姆(ヴィルヘルム)为首的威克达,创造供人类使用的“合成人类”。而且,为了对抗敌对的巡礼船团,开发以人型终端兵器为核心的兵器体系“AGWS”和女性战斗型机器人“KOSMOS”……



如同上述,此作是异度传说这部壮大叙事诗的序曲。故事是从宇宙创世时代就已存在的神秘物体“事象变移机关”漂浮在宇宙空间开始。主人公——紫苑因负责开发护卫事象变移机关的战斗用机器人“秩序”而被卷入事象变移机关的争夺战……

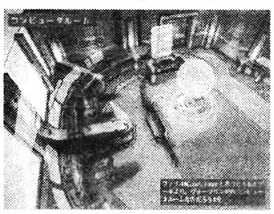


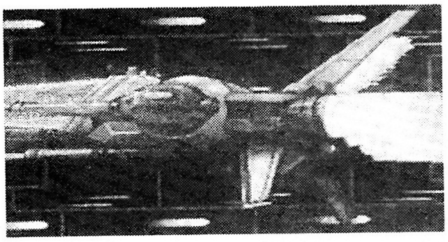
游戏大致分成体验故事的事件部分和进行移动与战斗的游戏部分。在事件部分,所有的故事都以全3D实机演算再现。综合这些事件,将能看到一部情节与质量兼具的精彩故事。相信不会让大家失望。

惟妙惟肖的全3D空间

除了精彩的故事外还有由全3D构成游戏的空间——原野地图。

原野地图是由全3D画面和具有搜敌雷达功能的迷你地图构成。原野地图中的事件,凝聚各种要素,趣味不同于主要故事。而且,原野地图中的台词讯息采用视窗形式,即时事件角色在移动中,也会显现出来。再者,透过画面右下角的迷你地图,可以确认主人公和其他角色的所在位置以及门的所在处等等。充分掌握这些事件与讯息,将能更深入异度传说的世界,体验游戏的趣味。

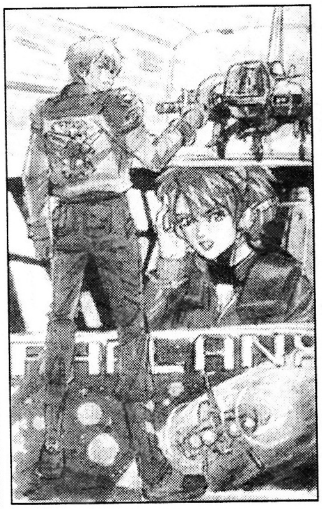




银河战机 RHALANX

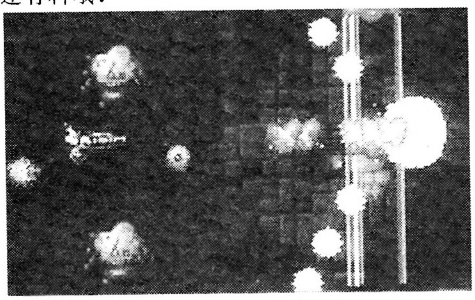
GBA | 厂商:KEMCO | 类型:STG | 发售日:2001.8

责编/WP



令人怀念的射击游戏 带着崭新的系统再度回来了!

GBA 的第一款射击游戏即将出现了!这部“银河战机”可随玩家的需要自行加装诱导飞弹或是激光等装备，一边增强战力一边将来袭的敌人一一击落。虽然看起来是典型的射击游戏,不过这种“一边闪躲子弹,一边打下敌人”的爽快感也正是射击游戏最大的特色所在。享受着射击游戏独特的爽快感,随着过关时精采的故事发展,这部“银河战机”比你想像中的还有料哦!



→所装备的武器若拿到增强威力的道具后就可以提升威力,最大可以提升到四级的程度。

系统设定

护盾计量表: 守护着自己飞机的护盾计量表，受到敌人攻击或是撞到障碍物就会减少一格，如果四格一但变成零那就会损失一架飞机。

炸弹: 这次新增的要素，一次搭载三枚，威力足以将画面上的敌人一扫而空，当然在紧急时作为回避手段也是方法之一。

自机速度表示: 自机的速度可以自行照三阶段来调整，这个一样也是依照个人喜好或是需要自行调整。

武装装备表示处: 装备着但没使用的武器会在这里表示着，最多可以积存三种武器，可以随时随地依需要或喜好切换。

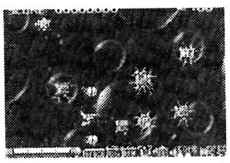
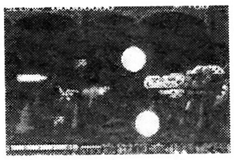
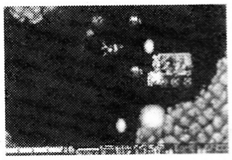
在各式各样的舞台里将出现的敌人一一收拾掉!

这里我们将从前面故事序盘开始，所遇上的舞台随着故事的进行一一介绍。而在游戏中还有以专门躲避敌人所发射而来的子弹为重点的“回避模式”和以获得高分为目标的“分数竞赛模式”两种。不过会用上什么样的舞台，这个则一切不明。这边我们就先将目前已经公开情报的画面为各位作个介绍。





←潜入和水底是前两关，敌人还不算很强，可以多加练习!

←生体洞穴和核心地带这两关的难度很高，要有很高的技术哦!

将神秘的液状生命体歼灭!

拥有着各式各样丰富的矿产资源的行星提利亚，同盟军在这里采集某种特殊的瓦斯，但是不知道什么缘故，自两个星期前，驻扎在提利亚上的友军就断绝了一切的音讯。虽然为了调查这事件的真相，特殊战术要塞 **MIDAS1137** 派出人员去侦查，但是调查队最后却只留下了“我们的机体被液体状的生命体入侵了，它打算将我们吸收…”的讯息后也跟着断绝了音讯。为了确认这些伙伴们的安危，以及歼灭神秘的生命体，真田 力跳上自己的爱机朝行星提利亚出发了!



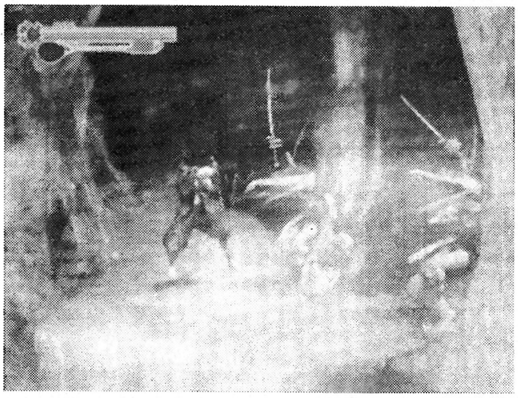


真田 力

故事的主角，25岁就登上了王牌驾驶员的位置，这次的任务是驾驶空间战斗机“法兰克斯”挑战未知的生命体。与梅尔是恋人的关系。

梅尔·温特

法兰克斯的机体整备员，在过去的作战曾经被俘虏，后来是由力的搭救才回复自由之身。



鬼武者®

PS2 | 厂商:CAPCOM | 类型:ACT | 发售日:2002年3月7日

责编/黄金

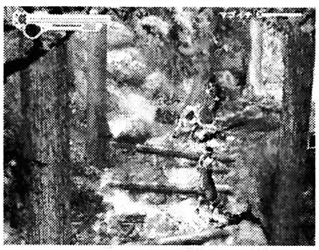
PS2首部百万大作再度归来,玩家迎来意外惊喜!



在年初掀起PS2热潮的超大作“鬼武者”引起了玩家的一致好评。CAPCOM自然不会放过这个大人气游戏,鬼武者2的闪电登场也不足为怪了。本作主角形象依然有著名影星为原形。不过主角不再是青春偶像金诚武,而是活跃在七八十年代的已故影星——松田优作。松田曾经主演过侦探物语等影片,相貌也十分硬派,其形象作为本作主角——柳生十兵卫应当还是称职的。虽然距离前作发售只有短短的4个月,但稻船敬二在发布会上宣布,鬼武者2的完成度已达30%以上,明年3月7日就可以正式发售了。由此也看出随着时间推移,厂商已经可以比较熟练的为PS2的开发高品质软件,这对PS2今后的发展是非常有利的!

柳生十兵卫的剑客生涯一举公开

STORY 剑豪柳生十兵卫讨伐织田信长



↑由于发布会的图片清晰度不好,还不清楚织田军是否全体幻魔化。

前作中的主题“鬼的一族”和“幻魔”之间的战斗在本作依然被继承,此次剑豪柳生十兵卫因为某种机缘继明智左马介之后,再次继承承鬼之一族的力量并继续与霸王织田信长所率领的幻魔军团战斗。

GRAPHIC 画面采用了全新表现手法

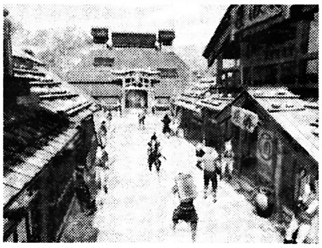
前作由于发生在黄昏,所以画面整体效果偏暗。虽然是配合了恐怖效果但是许多玩家反映看不太清楚。本作将克服这个缺点,增强画面的亮度同时也保留恐怖效果。这样一来玩家们都该满意了吧!



↑本作将给玩家很强的视觉冲击。在许多方面将用到PS2很少用到的特殊机能,画面将绝对优秀。

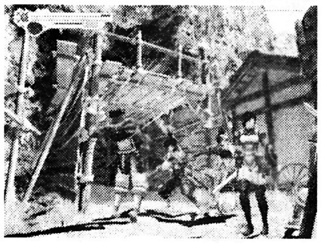
STAGE 崎阜城与金山村也将登场

鬼武者为了重视动作性,采取了简洁的单线式剧情。整个故事都发生在稻叶山城(后来改为信长居城崎阜)城中,与城外没有任何联系。本作将有所改变,玩家的自由度大幅度提高可以到村外与百姓交谈得到情报或购买物品。



↑有了村子后,柳生十兵卫就可以在其中与村民交谈而不用担心被幻魔攻击。在酒馆中据说还可以得到隐藏的同伴。

CHARACTER 利用同伴将敌人打倒非常重要



↑女战士的名字是オユウ使用的武器全是西洋装备,又是一个充满魅力的角色。不过看样子她依然没有鬼力,看来陷入苦战是必定的。

前作中的女忍者枫是左马介的同伴,许多地方要两个人配合才能通过。本作中同伴将会大幅度增加,现在已经公布了一名使用西洋剑和盾的美丽女战士。她与十兵卫是什么关系目前还不清楚。不过可以肯定的是同伴还不止她一名。

最精彩激烈的街头乱斗展开——365

NBA 街头斗牛赛

今年 E3 展上，此款游戏是 EA 比较受欢迎的作品。不知各位是否看过《游戏批评》赠送的 E3 展光盘，上面就有我们拍摄的展示动画。这次 365 将为大家就一些细节做一些讲述。

PS2 厂商:EA · SPORT 发售日:2001.8.23 类型:SPG

真棒！！乔丹街头登场！！！

在美国非常风靡的 3 对 3 篮球赛其实在国内也很流行，人数限制少，机动灵活和攻防转换紧凑是它的特色。本次 EA 为 PS2 专门制作的这款“街头赛”将充分发挥 3 对 3 诱人的内质。依靠 EA 在游戏冠名权上的优势，NBA 所属 29 支球队的所有球员，都将以真实姓名出现在游戏中。除此以外，还有许多充满个性的“野球”专家可供选择。尤其是乔丹的出现，绝对可以使你在大呼过瘾的同时，或者痛快地用乔丹狠扣对手，或者给乔丹来个大火锅了。



看到“米高·佐敦”那张熟悉的脸了吗？



得分 先得 21 分的队伍就是获胜者，会有延长期。

TURBO 量表
直接影响到队员冲刺和灌蓝能否可以的数据。

加速量表
SUPER PLAY 时会上升，达到 MAX 时可使出必杀技。

点数
配合加速量表打出好球的话，点数会大增。

以成为街头最强的队伍为目标！

本游戏中设有一边和 NBA 最佳球员所组成的队伍进行对抗，一边在各个城市来回穿梭的 CITY CIRCUIT 模式，以及向各球场最高连胜记录挑战的 HOLD THE COURT 模式。随着获胜场数的增加，玩家将可获得新的球员或球场。

CITY CIRCUIT

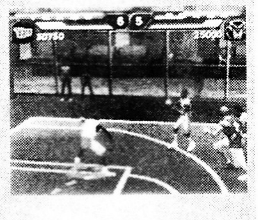
这是和乔丹一起到全美各地进行比赛的模式。要想玩这个模式，首先必须制作一个相当于玩家分身的选手才行。比赛获得胜利的话，就可以从敌对玩家或者编辑的角色那里获得能力点数来加强自己。

HOLD THE COURT

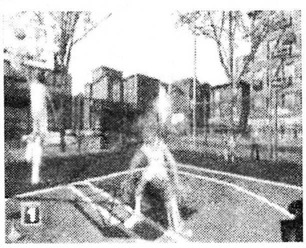
这是可以自由选择球队和球场的模式。如果你能在比赛中获得连胜的话，将可以得到新的制服或球鞋哟！

STREET SCHOOL

这个模式里，担任裁判的 JOE 将为大家进行街头篮球的基础课程，从最基本的常识到技战术运用共有 15 个课程。



OFFENSE



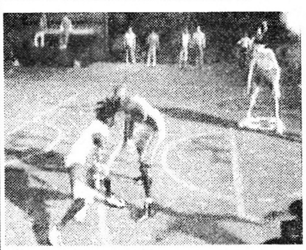
这里我们将讲述进攻如何控制。

○投篮
配合加速按钮 L、R 键一起使用的话，就有可能做出华丽的灌蓝动作。普通投篮得一分，所以别忘了选择合适时机远投三分，投进的话可以算两分哟！

X 传球
配合方向键一起使用的话，就可以把球传给想传的角色。此外，如果在投篮时传球，还可能做出漂亮的助攻。

□假动作
配合使用 L、R 键可以闪躲对方防守，不过假动作太多很容易丢球。

DEFENSE



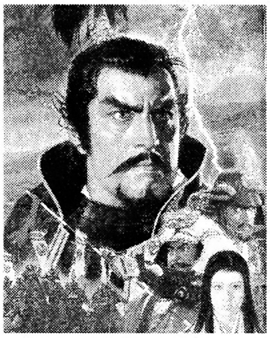
这里我们将讲述防守如何控制。

○ or ▲封盖/抢篮板
封盖对手的投篮，如果封盖得好，连对方的灌蓝也可以大火锅哟！

□盗球
将球从对方运球队员手中抢过来，不用担心，此游戏规则尺度很松哟。

X 更换球员
按下 X 钮的话，就可以更换目前正在操作的选手。可以利用这项特性事先移到蓝下，然后阻挡对手投篮。

L or R＊2 抢球
快速连按 L 或 R 两下的话，就可以朝自由球的方向飞扑过去。



信长野望烈风传

——游戏心得

KOEI发售《信长的野望之烈风传》快两年了。下面是我玩此作的一些经验和心得，希望与爱好此游戏的玩家分享一下。

PS	厂商:KOEI	类型:SLG
	发售日:不明	

文/董成君　责编/WP

1. 威信： 威信在整个游戏中占有举足轻重的作用。大名每个月发布命令的顺序就是按照威信值的高低来进行的，而且随着威信值的上升，大部分武将的忠诚度也会上升。威信越高，登录浪人和别国武将也相对容易，所以要尽可能地提高威信。大名的官位上升，占领城市等都可以提高威信值。

2. 内政： 你要攻城掠地，首先要搞好内政。因为战争的三大要素兵、粮、钱都要通过内政取得。我们可以从城的情报中看到这座城士兵的多少以及钱粮的收支情况，我们可以根据收支情况来安排开发。另外，有两种设施是不能随意开发的，一是锻造村，它是制造铁炮的艺人来你的领地访问时，会提出建造锻造村，如果答应便可以建造。另外一种是乐市乐座，它是由你的手下提出建议，如果答应便可以建造。如果想减小洪灾的损失可以修建河道，想提高武将和军团的移动速度可以修建街道。

3. 武将： 要说武将先让我们来看一下他们的能力设定。(见附表)
由于本作无法创造人物，所以游戏中的厉害武将就显得凤毛麟角，非常珍贵。怎样得到和利用他们往往会左右你的通关时间。在此给大家介绍几个:上杉谦信、武田信玄、德川家康、铃木重秀等。

4. 宝物： 在本作中宝物的LEVEL已经DOWN为商品了。只要你有足够的金钱(日元)就可以到城中随机出现的商人那里买到宝物。本作中的宝物分为10个等级,总数在350个以上。宝物的作用可以说是无所不能，它可以提高武将的能力值和忠诚度；可以使武将学会特技；也能使武将习得职业(如果现实中也能这样就好了)等等。所以在拥有广大领地的同时不要忘了攒钱购买宝物。

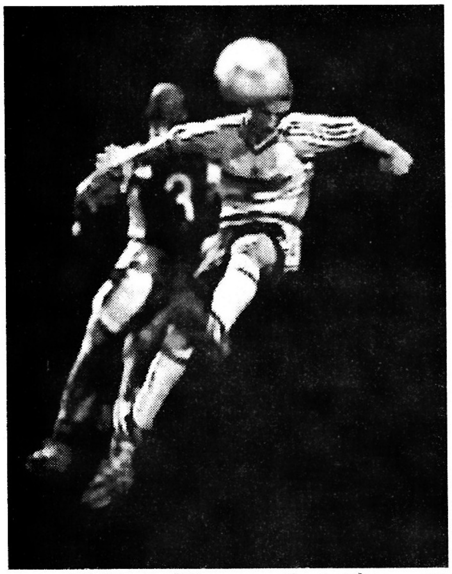
5. 战争： 战争历来是信长系列的重头戏。本作采用了SLG常见的回合制的战斗方式，战斗总的来说分为二种：野战和攻城战。其中野战又分为小规模野战、中规模野战和大规模野战三类。小规模野战：参战各方的部队数一般小于五支，双方武将可以用火计、混乱等计谋。武将的个人能力以及士兵的多少往往会左右战局。中规模野战：这也是最常见的野战方式。参战各方的部队在十支左右。可以任命总大将和军师，总大将不但可以用早马和计谋，还可以使用自己学会的阵型。组成阵型的五支部队可以随阵型移动和攻击，作战能力主要取决于总大将的能力。战斗中的八种阵型之间存在相克关系，使用何种阵型也会对战斗的结果产生不小的影响。大规模野战：交战各方的部队数一般在十几支甚至几十支。你不但可以任命总大将和军师，还要任命副大将。要注意任命副大将的部队并不是由你来指挥，而是由副大将自己指挥。所以要注意副大将的人选，一定要是能力强的,不然的话你只能有"谋事在玩家,成事在电脑"的哀叹了。

攻城战： 攻城战的关键并不在于兵的多少(相差的太悬殊了当然也不行),而是在于双方士气的高低。当部队的士气少于20的时候，不但很容易混乱，而且还会出现逃兵，所以要尽量提高部队的士气。除了用鼓舞提升之外，提高部队士气的主要手段还是争夺城楼，因为被对方占领城楼后，自军的士气下降10点，而敌军士气上升10点,也就是说一座城楼可以相对提高20点的士气。所以攻城战的关键往往在于双方控制楼的多少。在这里主要说一下大炮,大炮只有在攻城战的时候才能使用,一支部队只能带一门，但威力很大。它的威力有两点：一是攻击的范围几乎不受限制。二是受到攻击的敌军虽然士兵数下降很少,但是敌军100%的混乱,而且敌军的士气也下降3点左右。大炮的命中率主要取决于武将的铁炮能力，如果武将的铁炮能力是A,当然S就更好了,那么大炮的命中率就会在90%以上。想一下，如果你有十几个这样的武将和同等数量的大炮，那么敌军一回合士气就要下降20—30点,哈哈，用不了几个回合敌军就不战自败。所以说手下是否有厉害武将是非常重要的。大炮并不是搞内政得到的,也不是买来的,而是通过随机事件得到的，如商人赠送等。这里要注意大炮在下雨或者下雪天是不能使用的。

6. 其它经验： (1)提高武将忠诚度的时候要注意，有些武将的忠诚度是无法到达100的,不管你给他多少宝物都没用,而且给了他以后你要是后悔再跟他要的话，嘿嘿,被敌人招走了吧,所以一定要把宝物用在刀刃上。(2)一定要搞好你跟朝廷的关系,怎样搞呢?两字——送礼。只要你手里有不知怎样花的钱，那你就给天皇送去好了,这样你与朝廷友好度才能提高,最高为200。要是有人在朝廷那里给你使点坏,那你的威信值就会变为原来的一半，你手下武将的忠诚度也会受到影响，所以跟朝廷一定要有足够高的友好度。如果真发生了上述情况,一定要到天皇那里去赦免,只有这样你的威信值才能恢复。

附表：

能力值(1—100)	
内政	武将搞内政及一些外交活动的能力
武力	武将率领军团的攻击力
采配	武将率领军团的防御力
知力	影响武将登录人物及施计的成功率
职业	
忍者	进行一些特殊活动可不被人发现
剑豪	影响武将登录人物的成功率
僧人	影响武将一些内政活动的成功率
茶人	影响武将一些内政活动的成功率
内政特技	
农	提高武将搞内政开发的速度
商	提高武将搞内政开发的速度
建	提高武将搞内政开发和建城的速度
外	影响武将外交活动的成功率
登	影响武将登录人物的成功率
战斗特技	
三段	铁炮部队能二次或三次射击敌军
烙焰	弓兵可以放射火箭
骑突	骑兵可以突击敌军
骑铁	骑兵可以使用铁炮
阵型	有鹤翼、锋矢等共八种
统兵能力	
共有步兵、骑兵、铁炮兵、水兵四种兵种,统兵能力共分为六等,最好的为S级,其次为A、B、C、D,最差的为E级。	
军衔	
军衔的高低决定武将带兵的多少。最低为足轻头(500兵)、其次是侍大将(600兵)、部将(700兵)、家老(800兵)、宿老(900兵),提高武将的功绩便可以提高他的军衔。	



实况足球胜利十一人 2000
——恐怖的非洲三叉戟

文/何虹
责编/WP

PS 厂商:KONAMI 类型:SPG
发售日:2000.8

终于有机会来评论WP最喜欢的WE了(说起来好绕口),这次登出四川玩家何虹对非洲三强尼日利亚、喀麦隆和摩洛哥的评价。希望能对广大实况足球爱好者有些启发!其实非洲军团中南非队实力也很强,至少和摩洛哥队有得一拼。只可惜三叉戟是以速度见长的三支球队。突尼斯队嘛,只有塞利米与斯利曼恩值得一提;至于埃及,纯属超级鱼腩(谁说中国队是最差的来着?),但其青年队在世青赛上的表现却又一次让WP为中国足球的未来……

二、雄狮之戟——喀麦隆

作为非洲历史上唯一一支打入过世界杯八强的球队,喀麦隆自有其过人之处。他们不仅拥有身体灵活这一非洲球员最突出的特点,而且还拥有非洲三杰中最引以为豪的速度,所以,我们的非洲雄狮当然要大打攻势足球。

主为阵容 4-3-3A(强攻击阵型)

门将:松格奥

我至今仍无法参透电脑默认的主力门将为什么不是松格奥。18的防守意识,18的弹跳力,18的反应速度,还有那1.82米的身高,那一样不是一个优秀门将必备的条件?不要犹豫,换他上场吧。

边后卫:宋 埃塔姆

毫无疑问,这又是一条速度型后防线。效力于利物浦队的宋无疑是当今足坛最好的左边后卫之一,他有出色的弹跳力及速度,进可攻,退可守,兼其作风顽强,铲断凶狠,往往令攻方球员胆战心惊。而作为一个后卫队员,攻击意识却有17,埃塔姆似乎有些“不称职”,但正因为这样,使喀麦隆队两个边路攻击力骤然增强。

中后卫:卡拉 德简凯

每条线上都应该有一个能控制制高点的队员,卡拉以其1.92米的身高和在西班牙闯荡的经验完全胜任此职,使喀麦隆防高球能力大增;德简凯则可充分发挥其技术优势,积极卡位。后防线上的“高快组合”也自有其威力。

拖后:恩多

恩多纯属一个意外的惊喜(其实,只要你仔细搜索每个队电脑默认的替补阵容,都会有意外的惊喜)。他身材高大(1.94米),却一点不笨,过人技术均为17,传球更是准确。充沛的体力使其能前后兼顾,实在是个难得的人才。

(另:在中场有一个高个球员会有意外的收获,就是嘛,卡努我都撤回来了。)

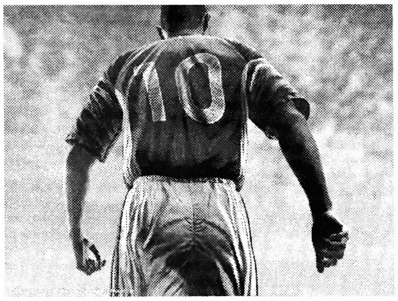
中场:沃姆 奥乐母贝

这两位球员分别效力于博洛尼亚和南特,能在五大联赛中驰骋自非庸才。沃姆是少有的左脚球员,速度快,传球准确;奥乐母贝各项数值非常平均。这两人一左一右,应该能使球顺利传到前场。

锋线三叉戟:西莫 姆博马 乔博

强大的锋线组合,西莫拥有野马般的速度,光是带球狂奔就可令对方防守队员焦头烂额;乔博乍看射门技术平平,但米德尔斯堡队自然不会花钱买个庸才,他的速度亦属上乘。两边都有高速球员,中间分球的队员自然要笑口常开了。中锋姆博马是喀麦隆最有名的球星,当然也最有实力,属强力中锋,抢截、冲撞不在话下,射门更是威力无穷。与尼日利亚锋线不同的是,喀麦隆三个前锋都有优秀的头球技术,也就是说,多了一样进攻的武器。

软肋:



喀麦隆软肋在于宋助攻后留下的空档。德简凯防高球尤可,补位意识却不行,对地面快速传切更是心有余而力不足。如果恩多不能急时补位,而对方打反击的又是一名技术型球员,那喀麦隆的左路将是一个隐忧,尤其是在下半场体力消耗过大时,这点尤其值得关注。同时,喀麦隆后防铲断凶狠是出了名的,尤其是宋和卡拉,这两人极易吃牌,要小心。

喀麦隆替补阵容:

布凯尔:水平处于中游的门将,可安心作格松奥的替补。

福伊:效力于西汉姆联队的他身高体壮,弹跳力好,是对付高空球的一把好手,可视其状态与卡拉轮流出场。

恩吉泰普:拖后的第二人选,启动速度稍快于恩多。

劳伦:作为前锋,并没什么特点,所以是替补。

埃托奥:效力于马洛卡的他是喀麦隆未来之星,也是喀麦隆锋线上唯一的左脚球员,如果乔博状态不好,就给年轻人机会吧。

比尔万:高大的中场球员,头球技术不错,但更适参与防守。

艾兰加:一名优秀后卫,弹跳力佳,可惜身材稍矮(1.68米)。

梅托莫:除了力量之外一无是处,喀麦隆并不需要开大脚的球员。

托楚唐:良好的体力与技术在后场应有他的位置,可惜既生托楚,何生恩多?

安吉贝德:高个中场,但由于没有其他特点,只能作为替补。

恩迪非:虽然没有很突出的地方,但具有一个前锋应具备的所有能力,只可惜身在喀

麦隆这样既有正选又有新秀替补的球队，只怕难有出头之日。

喀麦隆队队员中，英文名单：

1.Alioum · Boukar 阿里欧姆 · 布凯尔
2.Joseph · Elanga 约瑟夫 · 艾兰加
3.Wone 沃姆
4.Rigobert · Song 里戈伯特 · 宋
5.Raymond · kalla 罗蒙德 · 卡拉
6.Pierre · Djanka 皮埃尔 · 德简凯
(另译:Pierre · Njanka 皮埃尔 · 恩扬卡)
7.Tchoutang 托楚唐
8.Njitap 安吉泰普 · 格雷米
9.Samuel · Eto'o 萨莫埃尔 · 埃托奥
10.Patrick · Mboma 帕特里克 · 姆博马
11.Ndiefi 恩迪非
12.Mayer 迈耶 · 劳伦
13.Mettomo 梅托莫
14.Augustine · Simo 奥古斯丁 · 西莫
15.Jaseph · Ndo 约瑟夫 · 多恩
16.P.Billone 配什 · 比尔万
17.Mare - Vivien · Foe 维维安福伊
18.Larriano · Etame 拉瓦里安诺 · 埃塔姆
19.Didier · Angibeaud 迪迪亚 · 安吉贝德
20.Saloman · Olembe 苏洛曼 · 奥乐母贝
21.Joseph · Desire · Job 约瑟夫 · D · 乔博
22.Jacques · Songo'o 雅克斯 · 松格奥

三、灵蛇之戟——摩洛哥

同尼日利亚、喀麦隆两队相比，摩洛哥实力要稍逊一筹。由于多数主力球员效力于西、葡联赛，使摩洛哥队风格更倾向于技术流。这一点在非洲军团中是绝无仅有的。技术型球队善打控制，适合打中场球员多的阵型，但偏偏摩洛哥并没丢弃非洲三杰引以为豪的速度，不打攻势足球实在可惜，因此，是打433还是442就看各位玩家的喜好。但切记摩洛哥队忌打三后卫阵型，由于该队防守球员身高，速度并不出众，一旦遇上高速反击或精确的过顶长传，那就万事大凶了。

4-3-3A

门将：弗哈米

标准的门将，无过人之处，也没什么缺陷，与替补门将实力相当，坐稳正选位置的原因在于经验。

边后卫：哈德利维　萨博

效力于葡萄牙本菲卡队的球员哈德利维是个左脚球员，体力好，传球准，左边后卫非他莫属；而效力于里斯本竞技队的萨博以其出色的速度（18，17）可以盯紧任何带球突入的队员，同时也有足够的资本插上助攻。这个伊比里亚组合令人放心。

中后卫：尼克鲁滋　奈贝特

尼克鲁滋是摩洛哥队后防核心，1.88米的大高个有17的弹跳力，争头球不在话下，防守意识与反应速度均为17，抗冲撞能力又强，他要承担后防线上的大部分责任。而效力于拉科鲁尼亚队的纳贝特技术好，各项能力平均，与尼克鲁滋这一壮一巧的组合是中路一道稳固的屏障。

拖后：齐波

齐波这名球员没什么名气，但没名气不代表没本事。在摩洛哥队中，再也找不出第二个适合拖后位置的球员。有18的体力支撑满场飞奔。17的技术也使他能拿住球，作为一名年轻球员，能做到这些已经是难能可贵了。

中场：沃阿基利　阿姆奇内

如果是442，摩洛哥队中场还算强大，但把哈吉推上锋线后，中场承受的压力将大大增强，这将是对两位球员的巨大考验。好在二人体力均好，可以通过频繁的跑位弥补中场兵力不足。沃阿基利过人与技术均为17，可以稳稳地拿住球，而阿姆奇内传球，弧线均为17，传出的球既快且刁，难以判断落点，令人防不胜防。

锋线三叉戟：哈达　哈吉　巴希尔

其实哈吉最适合的位置是前腰，但为了更充分体现其价值和打攻势足球的需要，把他推到了中锋位置。他的主要任务不是去争顶，我们将其位置稍稍后撤，他的技术可以在禁区前从容带球，吸引对方防守球员，伺机给边锋喂球或远射。作为三十多岁的老将，哈吉能挤身实况2000最佳球员之列，数值近乎全红，真个“老当益坚”。哈达攻击意识强、技术、射门均可，是个合格的边锋，而效力于拉科鲁尼亚的巴希尔是锋线又一闪光点，攻击意识18，弹跳18，直可与哈吉媲美，他的射门力量很大，是个强大的攻击球员，所以摩洛哥队攻势以右路为主。还有一点值得一提的是，摩洛哥队虽然没有速度19的球员，但锋线三将速度均为18，因此，摩洛哥队锋线是速度与技术完美结合的锋线。这把三叉戟，是非洲军团中最具特色的一支。

软肋：

摩洛哥队板凳深度不够，尤其是后防线，一旦正选球员状态差或受伤几乎无人可换。而其中场实力略逊尼，喀两队，如果中场球员状态不好，则很容易被对手拖垮。

摩洛哥替补阵容：

本泽克基：数值与主力门将相仿，但输在经验，能否上场视状态而定。

凯哈利：身体强壮，传球准确，作为一个替补是合格的。

贝加：三项技术指数均为17，但作为一个前锋，光有技术远远不够。

罗西：此罗西非彼罗西，这个罗西只是个平凡的后卫。

特里基：非常一般，我想如果不是摩洛哥后卫乏人，他是进不了国家队的。

阿布拉米：后卫线第一替补，速度、传球都还不错，只可惜身高太……

本马蒙德：身强力壮的球员，有一定的抢截能力。

马利亚纳：除体力稍好外，其它数值全白，在实战中也未发现其有什么过人之处，基本无出场机会。

塞莱米：有作为中场球员的身体条件，可惜技术不怎么样。

莱穆滋：与塞莱米相反，技术不错，偏偏身体又单薄了一点。

切巴：技术不错的前锋，只因摩洛哥队正选实力太强，只能安心打替补。

摩洛哥队队员中、英文名单：

1.Driss · Benzekri 本泽克基
2.Abdeliah · Saber 萨博
3.Abdelkrim · Hadrioui 哈德利维
4.Joseph · Rassi 约瑟夫 · 罗西
5.Neqrouz 尼克鲁滋
6.Noruuedine · Naibet 奈贝特
7.Mustapha · Hadji 穆斯塔法 · 哈吉
8.Said · Chiba 塞德 · 切巴
9.Adelajalil · Hadda 哈达
10.A · Ramzi 莱穆滋
11.Amzine 阿姆齐内
12.Fouahmi 弗哈米
13.Ahmed · Behja 艾哈迈德 · 贝加
14.Salahdine · Basir 沙拉赫丁 · 巴希尔
15.Lahcene · Abrami 阿布拉米
16.Mariana 马利亚纳
17.Smahi · Triki 萨米哈 · 特里基
18.Joseph · Chippo 约瑟夫 · 齐波
19.Jamel · Sallami 贾米尔 · 塞莱米
20.EI.Khalej 凯利哈
21.Benmahmoud 本马蒙德
22.Ouakili 奥阿基利



机战α外传之机体分析

PS 厂商:BANPRESTO 类型:SLG 发售日:2000.4.28

文/曾伟
责编/WP

本作虽称为"α 外传",但和"α"相比,许多细节上的设定都有很大变化,主要表现在系统和机体设定方面,玩家必须熟悉变化后的系统和机体能力,战斗才会变得轻松,下面就对一些主要机体及围绕着新系统进行解析。

REAL 系主战机体

特点是机体性能极佳,配有远程攻击武器,机师自身能力强,可作为战斗主力,面对任何敌人都能应付自如,这类机体中最有代表性的有 vGUNDAM,沙扎比(**サザビ－**)、卡碧尼(**キュベレイ**)、**Z GUNDAM**、**V2BLAST**、**GP03－D**、**GDX＋G ファルコン**、**WING ZERO** 及多鲁基 **III**(**ドールギス III**)。其中 **v GUNDAM** 的运动性在高达中一向是数一数二的,但在本作中只能算是二流,不过后期得到 **HSWvGUNDAM** 后,加上阿姆罗(**アフロ**),可以说是本作最优秀的机体。值得注意的是,本作中 **FUNNEL** 系机体的浮游泡屏弃了以往所用的残弹形式而改用 **EN**,因此装备 **FUNNEL** 武器的机体定要强化 **EN**,否则实力会受到很大限制。

沙扎比和 **v GUNDAM** 差不多,但浮游炮气力只需 **105**,还是让夏亚尽快杀满 **50** 人吧。

相对上面二者来说,卡碧尼就要厉害多了,无论是运动性、装甲、武器攻击力都要优于 **v GUNDAM** 和沙扎比,其浮游炮使用气力为 **100**,一开始就能用,且装备着能进行移动攻击的 **FUNNEL** 地图炮,此外卡碧尼移动不受地形限制也是其魅力所在,只可惜武器太少,为节省 **EN**,平常用射程 **1－5** 的 **BEAM GUN** 就行了,残弹 **16** 发应该足够,要得到卡碧尼须说得普露莎(**プルシ－－**)加入,方法为在第 **9** 话"愚者**の**祭典"中用捷多(**ジュドー**)和普露(**プル**)依次说得普露莎,在第 **30** 话"**イノセントの**统治者"中用捷多说得普露莎(难度为不限)再将其击坠即可。

REAL 真实系机师

本作中卡缪没了"狙击"的精神,但 **Z GUNDAM** 的 **HIGH MEGA LAUNCHER** 射程变成了 **8**,攻击力也有所提高,**Z** 在后期还会追加一项射程 **1－3** 的格斗技(气力 **130**,**EN70**),一改满攻击力可达 **5200**,不过卡缪的格斗力半斤八两,唉,鸡肋也!

这回 **V2** 的机师胡索(**ウシソ**)格斗值猛涨(与射击基本同值),这使得"光**の**翼"威力大幅提升,但不幸的是在"**α**"中酷到极点的光之翼地图炮射程缩减到只有 **6**,而威力更是残念……

被称为"化**け**物"机体的 **GP－03D** 基本上没什么变化,只是多了一项武器——零距离 **MEGA BEAM** 炮(气力 **120**,**EN50**)改满攻击力可达 **4800**,所谓"零距离",射程当然只有 **1**,但仍为射击技,以宏(**コウ**)出色的射击能力,绝对没问题。

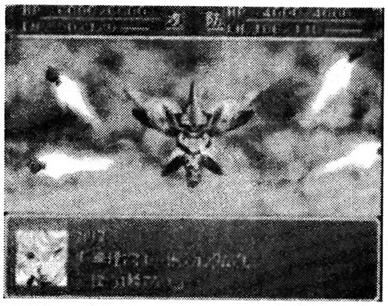
在 **SRW** 中初次参战的 **X** 系高达中除 **GX**(**ガンダムエシクス**)外,其余三部均可与 **G ファルコン**合体,其中当属由 **GDX**(**ガンダムダブルエシクス**)合体成的 **GDX＋G ファルコン**最为强劲;适用性相当不错,机师卡洛德(**ガロード**)虽不是 **NEW TYPE**,但能力却超过了一般 **NEW TYPE** 机师,可说是机师与机体的梦幻组合,**GDX＋G ファルコン**和 **V2** 一样,远近武器均有配备,残弹充足,两项卫星激光炮更是强悍,不过 **MAP** 形式的卫星激光炮不太实用,气力要求赶得上 **GP－02A** 的核弹,要 **140**,残弹只有一发,补给后发射要进行 **4** 回合的能量补充,因此虽说其射程为∞,一般也派不上什么大用场,而单体攻击的卫星激光炮不同,气力 **130**,有 **9** 的射程且无需 **EN**,改满攻击力可达天文数字 **5800**,能量补充只需两回合,相当实用,就算用来对付小兵也不怕浪费,还是注意一下这两项武器在没有月亮(**moon**)时不能使用,还有一点另人遗憾,**X** 系高达机师没有任何人能修得"魂"。

WING ZERO 改和多鲁基斯 **III** 等 **W** 系高达是被弱化得最厉害的,**WING ZERO** 改引以自豪的运动性荡然无存(在机战 **F** 中可是制造无敌传说的究级机体),最要命的是 **TWIN BUSTER BEAM RIFLE** 射程变成 **7**,**EN** 却要 **50**,真是不可理喻!幸好 **ZERO SYSTEM** 健在,此外,**WING ZERO** 改有两项攻击力和射程都不错的地图兵器,使用条件也很合理,由于本作新增了"祝福"这一精神指令,使得搭载了强力地图兵器的机体就算机师没有幸运,也可以用来赚钱,多鲁基斯 **III** 与 **WING ZERO** 差不多,不过机师塞克斯(**ゼクス**)格斗超强,为节省 **EN**,可用射程 **1－3** 的热炎鞭(**ヒ－トロツド**),基于这两架机体耗 **EN** 极大,因此强力建议让它们装备上 **HPHGCP**(每回合 **EN** 回复 **30%**)这一芯片。

REAL 系补充

对于**ド－ベンウルフ**和**ヴァロ**,这两架机体是在商店中买到的最强机体,它们具有 **REAL** 系中少见的高 **HP**,且运动性和武器适用性十分不错,特别是**ヴァル・ヴァロ**,初期 **HP** 竟有 **12000**,就算超级系机体也望尘莫及,而 **110** 的运动性令人咋舌,但游戏中强力机师各有各的爱机,要找合适人选只有从准强力机师中挑了,如哈利(**ハリ－**)和普露莎等。卡洛德改乘 **GDX** 后,**GX** 交由加米尔(**ジャミル**)舰长驾驶,其实这也是一对不错的组合,加米尔能力了得,且具有 **X** 系少见的 **NEW TYPE**,**GX** 也有卫星激光泡,但适用性相对 **GDX** 来说就太差了,且加米尔也没有气合,无法应付那高气力要求,还是舍弃卫星激光炮,把 **GX** 换装成**ガンダムエックスディバイダ**





一吧，"换装"后的 GX 性能极佳，最强的デイハイダ－可改到 4600，EN20，无需气力。

全装甲百式改和"换装"后的 GX 差不多，也就不多说了。

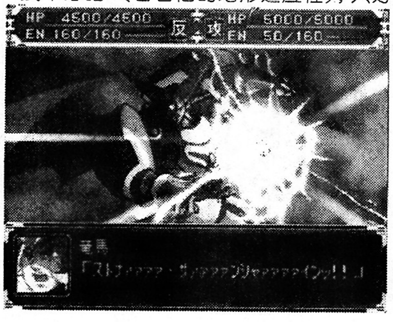
魔装机神这次全体复活，但还是那么弱，虽然中盘后每架魔装机都会追加一项攻击力 4000 左右的武器，但都是些高气力、高 EN、低地形适应性的杂品，只有正树（マサキ）的赛巴斯塔（サイバスダ－）说的过得去，"精灵凭依"也继承了下来，但气力要 140 才能发动。

若玩家在 20 话捡到 Z Ⅱ 的话千万别卖掉，其变形后移动力很夸张，用它来找地图上的宝箱很方便。

MACROSS 系骷髅战机运动性极佳，对付小兵绝不成问题，但遇上 BOSS 就力不从心了，其强力武器大多都是残弹少得可怜，若要使用它们就要在武器改造上下点功夫了。

由于"祝福"的出现，ZZ GUNDAM 再也不是被人供奉的财神了，但是得到全装甲 ZZ 后它将一跃成为绝对主力，如果得不到全装甲 ZZ，还是让捷多搭乘ヴァル・ヴァロ、ノイエ・シ－ル、ジ・O，免得浪费人才。

SRX 系只有 R－GUN POWERED 和 R－1 改两部，其余人在某关过后就不知全死哪去了，R－1 改性能尚可，但武器适用性太差，龙星（リエウセイ）的能力也是"残不忍睹"（看看他的地形适应性），只好



到最后面排队了，而威丽达（ヴィシンタ）和 R－GUN POWERER 能打上七十分，只是武器适用性也有点问题。

母舰方面当属ソレイエ了，它是我方四艘母舰中最能"耐揍"的，便于援护，且舰长ティアナ和副长ミラン的精神均为"强力辅助型"，什么激励、再动、补给、期待、祝福一应俱全，名副其实的后勤总司令，若给ソイレエ加上块トンキ－のバン（机师 SP 全回复）效果更佳。

超级系主力机体

本作中命中率的计算式里没有运动性这一项，这使得运动性低下的超级系机体活跃不少，其实对这类机体也勿需多言，只要级别跟得上。随便一架出来都可以劈沉 BOSS，此外本作中每架超级系机体的机师后期均可修得援护，加上完整的精神指令，再次使它们成为战斗必不可少的机体，以下重点捡几部较为重要的来解析。

真·盖塔……还是不说了，再说有人的耳朵要生茧了。

泰坦 3 虽是单人机，但机师万丈是我方格斗能力最高的，还拥有盾防御和切返能力，而且拥有超级系中少见的"魂"，此外泰坦 3 的 HP，装甲均很高，受攻击时用它做援护可使伤害减到最小。

逆 A 高达，设定十分忠于原著，有 HP 小回复，且逆 A 高达作为超级系仍具 REAL 系运动性，的确难得，不过逆 A 高达初期实力不强，到了后期追加新武器后才尽显本色，月光蝶 MAP 炮与 ZZGUNDAM 基本无奇异，但气力要 140，机师罗兰（ロラン）格斗不是超强，但精神指令"魂"能够弥补这方面的不足。

战斗机器，被莱因总帅认定为是极其恶心的机体，的确看不顺眼，但人不可貌像，机师吉洛（ジロン）能力可算强力，中盘机体可以得到换装，"换装"后实力大增，且吉洛的精神中也有"魂"。但致命弱点就是机体 HP，装甲太低。

布拉凯，刚用它时就有一种身轻如燕的感觉，不为什么，就因为它的强力武器气力要求低，耗 EN 少而攻击力又强劲、4 个机师的精神也十分配合，使得布拉凯成分本人最爱用的超级系机体。

提醒一句，终盘出场参战的超级系机体最好每架装上一块ス－パ－リペアキット（HP、EN、残弹、机师 SP 全回复），特别在经常出现的持久战中，BOSS 疯狂使用精神指令的情况下，这块芯片更显珍贵，因此当发现商店有卖后一定要买足八块，2000BS 虽是贵了点，但不要舍不得，BS 不够就把那些废物芯片卖了，再不够 ZII 也卖了，沙扎比也卖了、卡碧尼也……（最后十个字纯属开玩笑）

关于指挥范围：

"指挥官"是本作新增的机师特技，能修得的一般是原作的舰长（布莱度）王派机师或总指挥官（阿姆罗、夏亚等）。此技能按范围分为 L1－L4，在指挥范围内的机体命中回避会有一定程度提升。基本是越靠近指挥官被修正的数值越高。而王牌机师指挥官修正能力要比舰长高，但指挥范围则比舰长要小的多。所以两种指挥官各有利弊。.

点评：虽然本作有许多地方令人失望，不过铁杆们还是玩的津津有味。由于机战人物众多，为了最终战斗顺利。要挑一些有强力精神指令的角色锻炼，下面就介绍一部分辅助精神指令拥有者作为参考，虽然他们战斗力不足但辅助精神指令是最终决战中不可缺少的，好好培养呀！

爱：フォウ、ノイン、カロ－ト、ティファ、サラ、隼人、ちずる、司马亮

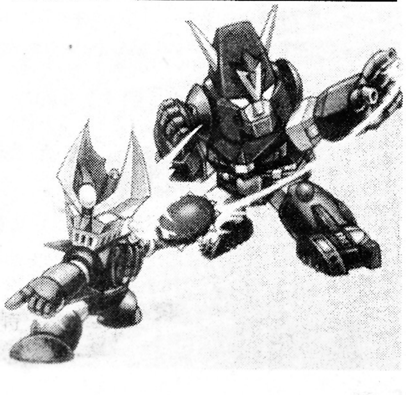
脱力：メシエ－、ロアビィ、チル、ポス、武藏

战栗：ファットマン

补给：カツ、ジョゼン、ノイン、コトセット、マリ

再动：大次郎、神宫寺、さやか

当这些角色修得重要精神指令后在最终战前一定给他们装备 SP 回复芯片让其能多次使用这些精神指令，其中有脱力与再动的角色更应该是最优先照顾的。





机动战士高达·基连的野望

——超级快攻心得<联邦篇>

PS	厂商:BANDAI	类型:SLG
	发售日:2000年2月10日	

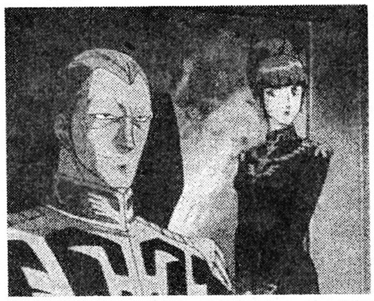
文/莱建盛
责编/WP

有的人说联邦初期机体大脆弱，不能与吉翁抗衡，这是对的。但上帝赐与联邦"强大"的**TI**飞机，本文的许多战略都要依靠它，因此，本文将是有史以来最强大，最迅速的一篇攻略也将是系列攻略的终结。首先是基础战术。

一、活用**TI**飞机，你在攻打敌方据点时有没有注意四周的出入口，利用**TI**飞机的高机动性，就可以在第一时间内到达那些入口，而每一个入口都对应着一个不同的区域，在战斗设定时，按**START**键，就会跳出一个菜单，(就是有回合终了的那个)，选择第二项，你就回到了地图画面，将光标停在你正攻打的据点周围的据点上，就会显示出那儿有多少部队，若部队数为零，不要客气，将飞机飞到那个相对应的进出口上选择"进入"，在下个回合战略的时候，你会惊喜的发现，那个据点已是你的了。(本篇攻略将多次运用此战术，宇宙中也很实用)。

二、"炮灰"战术，许多攻略都提起过，但都未能详细的指导。正确方法如下：因为电脑**AI**较低，在你的部队打他，他还手时，会挑选最弱的一个，因此，在你的部队围攻它时，可以派出孤零零的一架吸引它的火力，例如，我有十架轰炸机，它有三架扎古**J**型，我就会将两架(不要放在一起)攻击它(因为电脑行动时也会挑选最弱的打)，另外**8**架合起来攻击，这样就可以用最小的损失，获得最大的胜利。电脑攻击时，首





先会挑选不能还手的，利用这一点，可以将皮厚的运输机给他打。但若坦克和轰炸机同时在打它，它则会挑选坦克。

三、在吉翁重要据点的攻略计划出现时，应立即发动并在第一时间进入，打不过不要紧，可以防守，因为每过一个回合，敌大据点就会生产出很多东西。

最后再声明，任何特别计划如**V**作战，舰队重建的**ビンソン**计划都要在第一时间执行，还有高达白色要塞等开发计划都要追加预算，但潜水艇或移动要塞等就不必了。注:**S フイシエ**及核战机也要追加预算。

开始正文

战略的前十个回合是最重要的，最好自己控制，(本人从第**10**回合起全部委任)。

邪道攻略：

一、ペキン不费兵攻略法，在第一回合，由**インド**出兵攻打**チエウゴク**将一架**TI**战机停在右边约**4**点钟位置的出入口处，等到第二回合，**ペキン**攻略提出后立即实施，在行动设定时让**TI**"进入"，**ペキン**就是你的了。

二、夏威宜(**ハワイ**)迅速攻略法，在第一个回合由澳大利亚两个基地出兵打向时，派两或三架**T**由约**1**点钟位置处飞入**オーストラリ3-1**，在第二回合时立即让那两架**TI**飞向日本，因为第三回合敌人会来大量援军去日本，就来不及了，这样可以在第三回合就将主力集中在日本对夏威捷进行打击

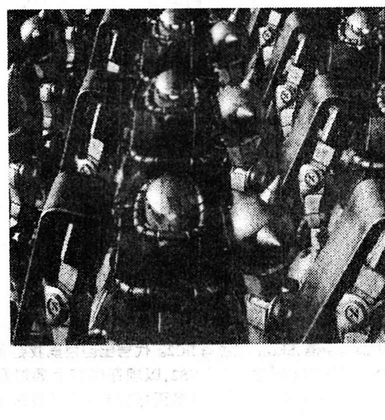
三、声东击西，你在"战略"时，你若发现与你相邻处部队数为**0**，不要马上乐滋滋地将部队开过去，最好先攻打与它相邻的敌军据点，在"行动设定"时再用地图上的出入口"进入"到那儿。

四、在白色要塞造出后，应大量生产钢加农(就是有两条脚，肩上两门不太大的炮的)，及**RX79-2(ブロガングム)**塞，由地球打上，迅速占领地球上空，防止敌人空降。在地球统一后，将所有不能在宇宙用的都送到**ジヤブロ**(南美洲)，若资源不够可适量将那些部队废弃。

下面是地球上重要据点攻略所需时间(本人)**ペキン(0**天)、**ハワイ(4**天)、**キヤリフオルニ3(1**天)**ニユーヤーク(2**天)、**オデツサ(2**天)**キリマンジフロ(2**天)本人地球统一为**15**天。宇宙统一为**29**天(和淡)**32**天(拒绝和谈)。

地球被占领后，宇宙的吉翁已只是一只待宰羔羊了，同志们，杀吧，全部统一约**35**天左右。(**27**回合胜利可得卡碧尼！！)

又注：开始最好给机师全配轰炸机，等**MS**出现后，每架都必须配机师，因为联邦初期**MS**太少。在宇宙的舰队中，将那些魅力指挥都非常低下官职却很高的军官解职，以免影响缩体战斗力。



SGGC●华语地区对此游戏还有一种译名，天语觉得怪好，您猜是什么？——世嘉立志传。 ●DC2何时问世？（沪浦东东坡路 绝对零度）
●我心目中的ACT THE BEST3：大金钢2（整体）、辉水晶传说（BGM与场景结合）、瓦里奥世界3（关卡设计）。任与世真是ACT二绝。（湖北宜昌 熊和）
●骨头先生，VERY COOL（难度、画面、游戏性）！I服了YOU！！（沪浦东北洋泾路 李健）/天：不可否认，有些游戏可以铭刻在玩家心中……

有必要再次讨论DC上网问题

天师兄弟：

好久不见，近来可好？？（直接切入正题）

刚刚买了7月号的《电软》，感觉不错，是目前为止2001年最成功的《电软》（7月号）。

没有仔细阅读，先大略翻了一下，找出感兴趣的内容"先读为快"。

正好看到关于用欧版DC的上网问题，因为近几个月来对这个问题十分感兴趣，所以谈几句。（上个月刚用8163包了月，就是为了试验DC上网）

DC & Internet（DreamPassport3 简介）

随着能上网的东东越来越多（电视、VCD、DC、冰箱……）电脑已经不那么牛了，再加上我不喜欢电脑（讨厌电脑游戏、厌屋及鸟），所以用DC上网是我目前的不二之选。（刚刚会用。PS2、GC等等再挑战）

用7月号所传授的方法设定后，所有游戏的网络选项会全部开启，所以可以放弃使用这张引导碟，使用游戏自带的Dreampassport3来上网。

D版碟中也有为数不少的碟片中含有这个"DP3"浏览器（以下均以3.0为例），一般来说，使用2001年1月以后发卖的软件比较好（早期DC的D版未完善，在GD转CD的过程中将这个"多余"的部分删除了）。目前此"DP"浏览最新版是3.16版，十分完美（相对于DC来说），支持英文和日文，支舍Flash3.0，支持MPEG1和MPEG sofdec格式的动画（MPEG sofdec为DC专用动画解压方式），可以听大多数的M1D1音乐。

不过要注意的是，下载MPEG动画时要注意，DC只有1.5MB的资料储存空间，所以看好动画的容量再下载观看。而MIDI音乐，只要未经特殊格式压缩，100K以内的都可以正常下载，而且还可以保存在记忆卡中，方便以后再"回顾"。（VMS的容量为100K，要注意）

同样，也可以下载图片，方法是用"箭头"（鼠标？）指到所需图片上，按X+A键，之后选"**はい**"，即可保存在记忆卡中。之后，这个图片会做为DC主机的"屏幕保护画面"，只要5分钟不动手柄，这个图片就会……

下面讲一下关于D版"DP3"浏览器的选购指南。

可以选购的碟有：

1、***でじこのまいブラ***：是完美的DP3浏览器，加上有几位知名的声优为之配音，虽然做为游戏选购来说十分不值，不过做为浏览器来说……不错！

2、樱大战3：三张碟片，相信这个游戏DC玩家已经人手一份了，不过，只有在DISC1中才有"DP3"浏览器，它不仅拥有DP3的一切功能，而且还可以从樱大战3的官方网页中下载新剧情来玩，各位樱大战铁杆不要错过（一部分是收费的，残念……）

3、Aero Dancing F轰翼初飞行& Aero Dancing i：是DC主机上最著名的空战游戏，两张碟片均支持网络对战（用D版也可!!!），只要你持有DC的帐号（即WEBMONEY，也有叫DREAM的，意思是一样的），便可上网痛打小日本，另外也支持纪录上传，看看你的战绩是全世界（日本？）多少名？随着PC版Aero Dancing i的发售（让DC与PC间对战可能），这个游戏可能还会火一阵子。

4、Crazy Taxi 2：就是疯的2了。当然要买日本版，这个游戏十分爽快，而其中的浏览器也是很特别的："DP3.16版。"不过到底哪里特别，笔者还没有发现。

用DC上网的乐趣当然不只这些，看新闻，聊天，……当然要懂日语才行。

可能的话，弄一个DC版的帐号，买张《PSO》正版（天不得不语：梦美才是时下DC最红的网络对战游戏呢！（众人皆倒……）），上网与那些网友共同战斗，你会发现，世界是那么的美好（不能上网的XTT：YEAH～）。

以下是我用DC制作的网页，很烂，不过有空请各位也看一看（日文的）

http://dengeki.gaiax.com/home/pen2/

毕竟我用DC上网已经3月有余，心得还是有一些的，如果贵刊需要、义不容辞（天语我们当然需要！！！）。

（毕竟，DP3的快捷键以及其它问题还没有写。）

（而且这DP3是个十分值得研究的好东西）

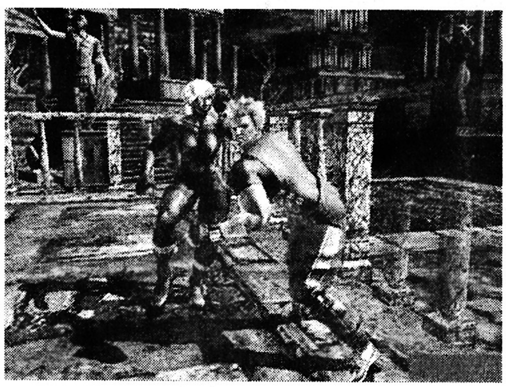
每周六、周日，我会在某个"历史"聊天室里聊，请在日文雅虎中键入chat检索便知。

写这封信，真的很急，字十分乱，请包涵。

（注：不一定蓝标DC就是欧版，包装盒上注有这个网址的DC：www.dreamcast.com.au，很明显是澳洲版，中国的机种之全，版本之多，当令全世界叹为观止。）

老读者——辽宁沈阳——PENPEN

天语：有这么多读者支持电软，我们感动极了。为了跟上时代步伐，杂志刊登一些游戏以外的东西，希望大家能够喜欢。PENPEN，问你个问题，不留真名，稿费如何寄？



←大量读者来信要求世嘉为铁杆推出NAOMI2的互换机种——DC2。

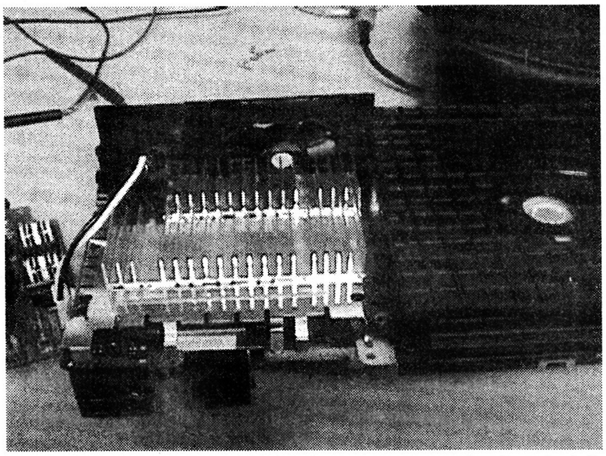
●我的下一台主机铁定是NGC。（天津 宋志军）/天：我警告你LET U DOWN——误导读者可不行！六百万=6600万/11。不宣传机能炒作主机=输。
●应该要回到母亲（NINTENDO）的怀抱啦！PSO第二版已达AR顶峰，对其感觉我无以言表！！（沪杨浦杭州路 张晓飞）/天：还有你！！！
广告●整整19页，值得一看（绝非反话）。（浙江奉化 徐臻）/天：其实你不说我也知道，读者需要广告。玩家可不能光闷头打游戏而不关心市场行情啊！呵呵……
●夏天到了，真想飞到编辑部啊！帅哥（S·P）（天语：SP乐）、款爷（龙哥）（天：龙倒）、美女（风林）（天：风林剖腹），还有PS2！（天津小海地双水道 孙金称/别名：大饼君）
●我始终相信，SEGA还会有DC2。代号出自世嘉我更喜欢！（河南安阳 李剑） ●我最先学会的英语是K.O.（辽宁师大）
SHOOTING STAR？●DC版VS2，以前在电软上遇过最高得点536，我虽然离这位仁兄还有一点距离，但还是创造了522点记录，日本对苏格兰，日本10号任意球中横梁，8号倒勾搞定，问是否可以封神？（浦东 钱伟业）/天：你PSO是否上线？那个问题找专业一问便知。到国内的PSO网上论坛去问问吧。

30000 型与 15000 型大解剖

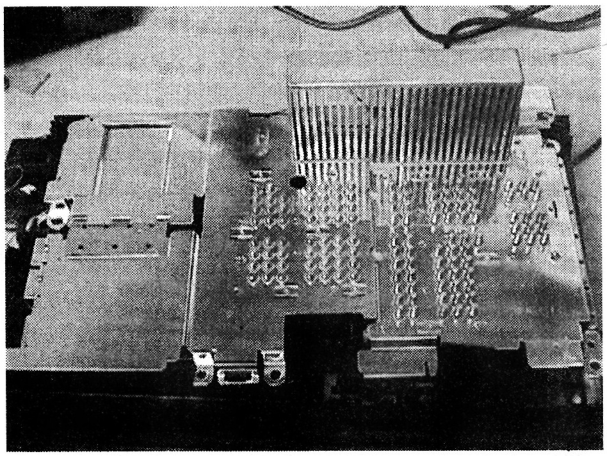
资料提供:北京地安门游戏机维修中心

●内部散热器的区别:

由于功率极大,PS2 内部芯片会很烫,这样就采用大面积散热片。相对来说,15000 型要比 30000 型散热片要大得多。但是,30000 型散热器设计得要比 15000 型小巧,同时也起到了较大的散热效果。PS2 热源主要来自于电源板,风扇与散热板设计在电源板的左右,请大家看(15000 型 PS2 为内置电源板)。



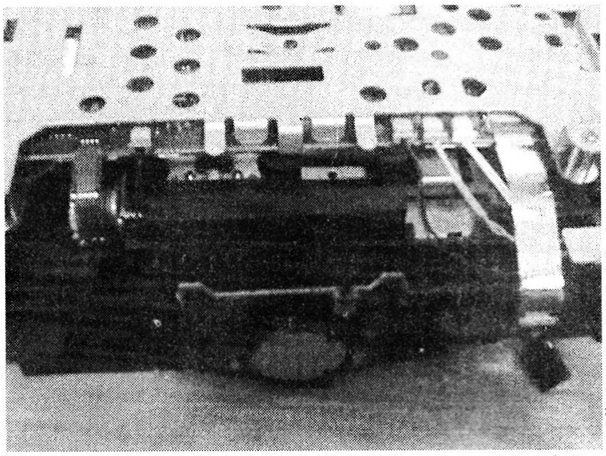
↑这是 30000 型的散热翅片,似乎只为电源板工作?整个散热部分确实比较小巧。



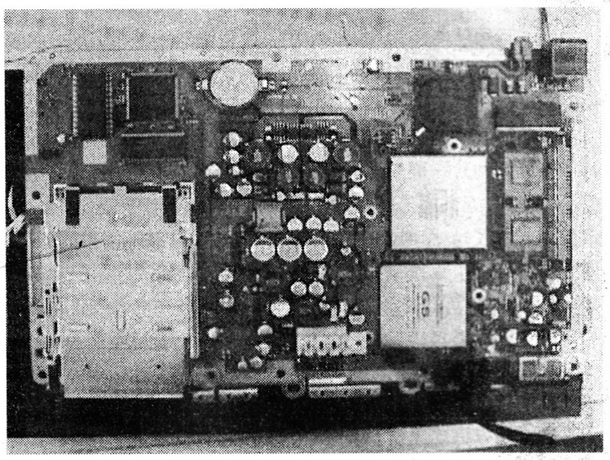
↑图片的上部就是 15000 型的散热片。看上去似乎散热能力很强的样子?外型实在是有点大。

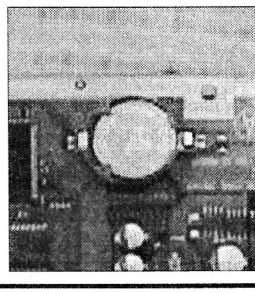
●内部电池的区别:

30000 型内部电池设计在主板的旁边,方便于拆换。15000 型内部电池设计在主板的中央部分,不利于拆换。PS2 电池为专用锂电池,每一个电池上都刻有 PS 标志,有利于真伪的识别。



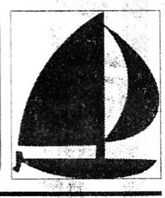
↑这是 30000 型的电池设置。也被独立出来了。





↑这张图是 15000 型的主板,大家见过。左边这张放大图应该是电池了。上面还真有个 PS 标志呢!

天语:对游戏机硬件感兴趣的读者一定不要错过本栏。让我们下期再见!



●DREAMCAST 还真就是一场梦呀!(云南曲靖烟草技校 袁庆飞)
●SEGA 的 DC 不是游戏机,而是一部模拟器。(广西横县 汪灵)
疯的●爷爷说疯的里的司机全都要枪毙。(广东肇庆市星湖东路 陈舒陶)
游涯感想●在我死的时候,请天师给我多烧几台游戏机……(福建莆田 李建涛)

■梦美至高心法(总论)——1、轮胎愈软，则 GRIP 愈强、转向愈不足，相对地，车子愈弱(如 S 胎独角虽弱于 M 胎，却远强于 H 胎 PBS)。但无论强车弱车，视弯道的不同，在某些情况下它们都需要以手档“强引”的控速方式才能形成最有效甩尾(单纯点刹甩尾则失速大)。“强引”者，“在 3 档下以高于 3 档极限速度之速度过弯”也。方法：在 4 档高速下轻巧点刹至该弯道可以容忍之最高切入速度，然后降档并打轮，打轮后立即回档回油。其意义在于，通过档位变化精确控速，有力强化车体转向性。2、一刻也不能忘记 OUT IN OUT 抓地铁则的应用。梦美车体走行速度奇高无比，赛车的取位反而比甩尾的技术要求要高得多。取位一要及时，二要合理，取位时微妙控制油门，入位后油门必然全开。取好位过弯，比甩尾过弯速度快、成就感高。单弯如此，复合弯更要综合考虑。3、油门。梦美的车属于“前置后驱”型车，甩尾也好，抓地也好，为的是“过弯”，而“过弯”玩的就是一个“油门”。一定要胆大心细地把握油门的松紧。一般的，强车过大弯时油门要松(其抓地不足而转向强，回轮时油门必常常处于不开、三分开或半开状态以利控速抓地过弯)，而弱车因无转向性，许多时候几乎要甩尾才行。4、要明白“入弯”、“过弯”、“出弯”的概念，它们不但牵扯到油门和打轮力度，还涉及到车体的“姿势”(GRIP 回复程度)问题。

I WANNA BRIGHT SKY, LET'S GO TOGETHER……名越社长指出：大量人士问到 DAYTONA 的 NGC 版意向，AV 认为 NGC 的确是缺乏一款真实的赛车……本期推荐歌曲：第 011 首



攻略 POWERED BY XTT

梦美(五)

http://daytona.dricas.ne.jp/

www.amusementvision.com

专业厂商制作专业游戏
专业游戏造就游戏本质
任天堂世嘉是专业厂商
为追求本质而特立独行

●梦美公式网页中的 BBS 铁杆留言板每日更新中，菜鸟老鸟真情流露，令人感动……

我们绝对自信

DC 版梦美里的专业跑车，最容易驾驶的也相当于 GT3 里的 FR 车。结合赛道天语敢向操纵性，UNICORN 的驾驶难度远远超过 GT3 里的 RR 车。

像任公司那样信心百倍地追求游戏本质而不随波逐流，是我辈热爱游戏的穷玩家之迫切愿望——没有人希望自己迷失在游戏的海洋，但对专业游戏，人人争做 HEAVY USER。本攻略欢迎 GT3 爱好者参考。

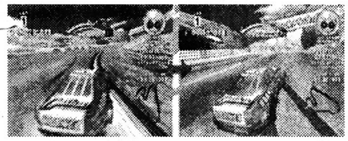
今天我们讨论 DINOSAUR CANYON。首先说明，攻略是按天语的 S 胎独角来解说，但过弯原理仍适用于稳车。本人从零开始经过两天的练习(每日两小时)，第一天 3 分 01，第二天 2 分 58 整(10 车，见笑)，虽为砖头一块，盼能引得宝玉。网页上此条赛道似乎是港台高手的天下，前十与前二十的标尺分别在 2 分 55 和 2 分 59。一些高手甚至不惜用上 UNICORN 的硬胎，以至火箭还是最高。玩梦美太累了。由于梦美在弯道处理技巧上实在是太过高深(不少地方一般层爱好者无法驾驭。SORRY 天语说出这样的话——“速度恐高”和“从不考虑赛道因素”的玩家可以告别梦美了。梦美乃纯正专业游戏，它给探索者以极高回报，编者呕心沥血推而广之，意在发展赛车运动，倡导专业游戏魅力！)，电软只能择其重要者讲之，望诸位有所悟。此篇文章最为简单，今后的攻略怕是有些比之还要难上十倍。

街机中级赛道“恐龙谷”，绝非江水湖水，大意不得！



本人的攻略与日本不完全一样。请见大地图。天语格外强调的是 A 弯之前的中盘三处，这三处过不好，A 就会严重失速费时。同理，B0 处也要慎重对待。恐龙谷油门全开率高，视车体及轮胎的不同，有时可轻度点甩。B、C 处难度非常低，只管设法高速过之就对了。上级者可选老爷车，中级者最好用红猫(爆爽)。此道选轮胎时极费心思。46 秒第一步目标 LET'S GO！

●地图中的 A 点如下面图片。一般地，GRIP 强的车可较为轻地松通过 A1 点，不过如此一来通过 A2 时一定要找准抓地和油门(若甩尾则痕迹要浅)，否则向右打轮时可能会擦着草皮(注意观察图片)，那就崴了(赛车全速过 A 弯不可能)。其实单说是过 A 弯，实际上是过一个大 S 弯，过 A 弯之前的调整期粉粉重要，说白了是“LINE(过弯时车体的走行路线，即“取位”)”的重要。(您可参考手绘放大图制定合适战术)。如前述，万一 A2 的位置找不好，降低要求的话，当然点甩通过 A 弯也未尝不可，毕竟我们是追求速度、刺激和“嗵”声巨响的快乐玩家。可见天语不提倡 FAMITSU 之 GT3 攻略那样的“车开人”(但其夸张以至死板的过弯图我们仍然会在“菜鸟通”上刊登，GT3 全部术语等亦送出，请玩家高度注意)。



	难度 6	
天语 S 胎独角	难度 8	暂列十八
天语 MH 胎 PBS	难 10	前十进入
天语 MH 胎 PBS	难度 9	暂列十八
天语 M 胎独角	难度 9	前十进入
	难度 5	
天语 M 胎独角	难 8.5	前十进入
天语 M 胎独角	难 8.5	前十进入

进入 A 弯之前的大调整

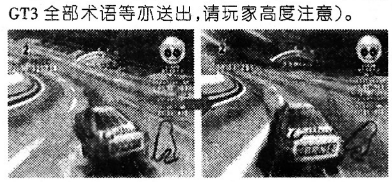


取位！取位！取位！

●距隧道内右弯较远处取位 OUT，然后控速抓地打轮……

请欲提高恐龙道成绩者一定注意了。首先请您选择超强力车，为高速通过 A 弯，您还应做如下准备：

进入山洞后走直线，末期如图，距右弯较远处，应先保证车体已稳居赛道左侧(OUT)，然后控速——控速方法建议如下——在图中 A0 处之前的某点(可根据车的 GRIP 和机器的空转特性来确定此点位置)先把 350 左右的速度直接 SHIFT DOWN 一家伙(对于 UNICORN 而言绝对严禁点刹)，以令车速下降，我们的目的是想让车在 A0 点(此点是右弯的准确切入点)维持一个较高而又可以接受的速度，对 UNICORN 来说 A0 点的速度约 315 左右(保守)，如此一来，赛车就可以安然向右回轮并为切后面的连续弯做好充分准备，但是请大家务必记住，为了维持高速，此 A0 点的右弯是依赖车体的惯性来通过的(实际上，“降档点”至“回档点”之间这一段路，皆毋需给油)，也就是在油门全松的状态下打轮(打轮力度则应视转向性，下略)——直到 A1 之前的某点，为了找回抓地，我们必须将档位从 3 档回到 4 档，以稳住车体(否则野马必脱缰。别忘了，它是在 3 档下以 310 左右的速度走行)。找回抓地后应力保车进 A1 时位居 OUT 侧以利轻度向左打轮。此时的车速约 310，请完全抓地行至 A2(A2 大致在 A 弯偏外侧，即 OUT 位过 A。A1→A2 时请拼命拿准油以保速度)，A2 保稳后即可完全抓地冲 A(此时油门不到底更待何时！)……朋友们，这就是让 A 弯的脱出速度向 320 靠近的方法(截稿前天语第三次练习时，S 胎独角已达究极的 327↑冲 CP)。此大 S 弯的调整若不保，后面就……以上过法仅限于蛮车 UNICORN。换作稳车就不是这样的操作。如果说稳车过此 S 弯还有什么难点的话——A2。



●B 处的“大下坡左急弯”(上图)，就抓地过吧？因此请提前点刹控速或以档降速。此弯 GRIP 低的车极沾光，若按 OUT IN OUT 铁则提前调好位，270 以上过之太 EASY 了。此处的油门控制极其微妙，弄不好的话，过弯后紧急调整车头车尾的形态将非常紧张(注：低 GRIP 车的侧滑时间偏长，一定注意 GRIP 回复)。找准切点。



●最后的 C 大弯(左图)之“通过原则”就是“脱出 SPEED 权力向上”还用说？

①大马力飘车(GRIP 低/转向强)必先取位(注：此弯路宽，随意性大，可灵活取位)，点刹一脚后以半抓地全力向右打轮过之(因车太飘，回轮中几乎已完全松开油门。以车头咬住弯道内线、车体垂直于切线的“标姿”过之，300↓开甩，维持脱出速度 280↑)，不过过弯末期的车体姿势仍然需要调整(没错吧？)，目的是严防车后(前)轮擦着草地等。车体一正，则 GRIP 必然回复，全开冲 CP！

②而稳车(如红猫)必远距外侧切入，点刹(或降档强引)大力甩尾。请体验一番爽快。

●继 3 月份的首次 NET 比赛大获成功以来，ISAO 社正式将梦美网络大赛命名为『大川』杯，第 1 届赛事于 6 月下旬隆重开催，持续一周！车种限定为 HORNET41。

●DC 梦美 640×480 像素，秒间 60 帧，速度感史上最强，驾驶感恐怖，真乃天下第一专业 RAC！20 车 RINK 道，天语痛定思痛研习过弯，M 胎独角虽已达 3 分 21 秒 968，亦与前五无缘(泣)！前四皆为火箭，第五名乃某位 UNICORN 世界第一高手，天语紧随其后，但差距仍达 4 秒。根据本人单圈极端成绩，如辅以一定运气确可平之，阿弥托佛！

游界神兵·报导

游戏周边的“神兵”之一，展现先锋本色

掌握速度、手脚并用的快感！竞飙极速、叱咤风云！

力回馈天驹二代
WingMan® Formula™ Froce GP



◆系统要求

作业系统：适用于 Windows98®、2000 或 ME
连接口：USB 连接口
Pentium166MHz 以上中央处理器、32MB 内存、20MB 以上的硬盘空间、光驱。要感受力回馈效果，搭配的游戏必须支援 I-Force1.0、DirectX5.0 或更新版本技术，附赠游戏软件之系统需求。请参考各游戏光盘上内容说明。

http://www.logitech.com/

产品特色

- ●与真实赛车相同尺寸 10 英寸赛车方向盘。
- ●舒适橡皮握把，提供您顶级操控快感。
- ●方向盘后的排档控制键让您迅速切换排档。
- ●4个贴心设计的可编辑按钮。
- ●逼真设计的油门及煞车踏板。
- ●2个加强固定旋钮可将方向盘底座稳固地锁定在桌面上。
- ●稳固踏板底座，即使在激烈竞赛中仍不会滑动。
- ●连接 USB 口。

体验全新赛车实感！

10 英寸全尺大小的力回馈天驹二代提供极度真实的临场感、舒适的橡胶握把和精确的驾驶操控能力。两个排档片让玩家在迅速换档时，可将手放在方向盘上，4 个可编辑按钮使得喇叭操控、灯光和其他功能都显得相当容易。同时，力回馈天驹二代配备具真实感的油门和煞车脚踏板，并加重脚踏板的重量增加止滑的效果，且采用两个加强固定旋钮夹稳固锁定方向盘，让游戏者一路风驰电掣飞越终点线！另外，动力回馈技术提供赛车游戏高层次的临场感和互动性，使游戏宛如亲自体会路面的颠簸、擦撞墙壁和撞击力道，让游戏与实感完全结合！

安装注意事项！

将安装光盘置入光驱后，依照指示一步一步的设定，要注意的地方是在设定过程中，会要求玩家们将方向盘左右转到最底，以设定方向盘的转度及中央调整，还有油门及煞车的测试。

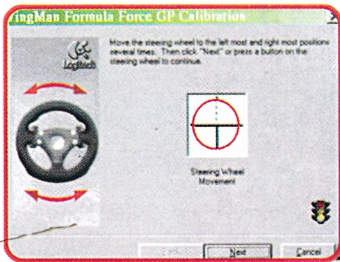
方向盘上有四个按钮及两个排档控制键，玩家们可以在右下方的外挂程序列中看到W字形的外挂程序（或者在“开始”中的“程序集”中选择 Logitec Wing Man来设定），点先后即可进行各按钮的设定。

来“飚”一场吧！

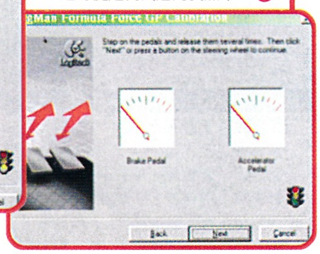
既然有了“力回馈天驹二代”那就要用来玩 GAME 了！这一次选择了“GT 赛车 3”来测试，效果相当的棒，脚踏板的质感相当的舒适，感觉上和真正开车没什么两样，只是当力回馈出现时还真是有点不习惯呢！

PS2 也对应力回馈天驹二代？

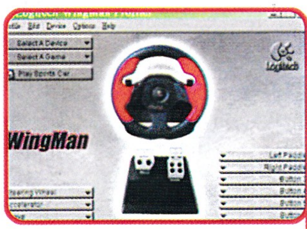
这一次介绍的“力回馈天驹二”相信有不少的玩家们应该都知道可以对应 PS2 的顶尖赛车游戏“GT3”，完全不用安装程序，玩家们只要将“力回馈天驹二”装上 PS2 后即可开始游戏，这可能是所有的玩家料想不到的吧！其中的原因也是因为对应“GT3”的GT Force 方向盘是由罗技公司制作，所以在经过测试后是可以对应到游戏中的相应状况，例如：因碰撞产生的震动、或在转弯时的方向盘回馈等等，在使用上相当的有趣及逼真。



在这个画面中调整方向盘中央位置时，画面把方向盘左转及右转到底



这时便是测试油门及煞车！



设定按钮便是在这个画面中设定。



用“力回馈天驹二代”来玩“GT3”真的很过瘾！



PS2 也对应“力回馈天驹二代”。



从罗技的网页中可以更了解“力回馈天驹二代”。





PC GAME、TV GAME 皆宜！

PlayStation2

无双报导·续

临时决定加入“FFX”最新人物和系统介绍，但版面有限，具体系统以及攻略敬请留心本刊。

谜团逐渐解开，

冲击第十次幻想的颠峰、奏响响彻云霄的不败战歌和璀璨无比的绚丽乐章



FINAL FANTASY X

ファイナルファンタジーX

最终幻想X

真面目全部展现，强作终于光芒万丈登场，尽管她的幻想不是最终……



最终的介绍

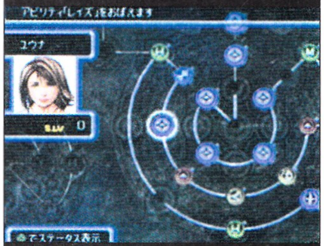
Character　角色

最新登场的2名角色彻底公开。



System　系统

崭新的角色养成系统拥有极高的自由度。



Britz Ball　球

与世界观关系密切，出现在迷你游戏中，是水中球技战。



Magic　魔法

战略性高的"バ"系白魔法登场，新追加水属性的黑魔法。



决心制霸游戏江山的 FFX

Character 角色

妖艳无双的美女、现在他们都集结在

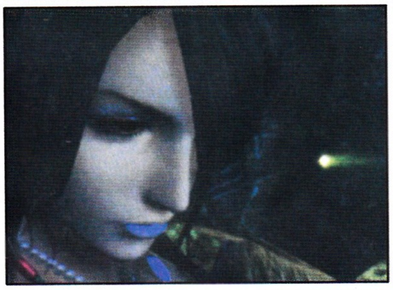


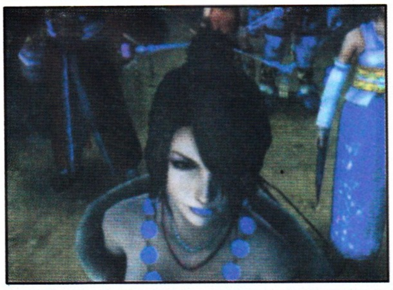
妖艳沉着的黑魔道士

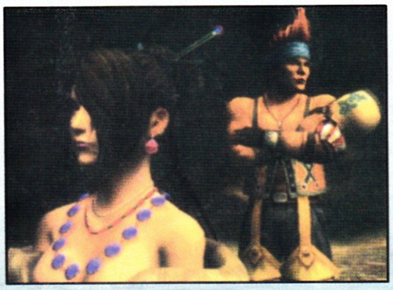
Lulu 露露



全身黑色服饰，充满成熟气息的美女……这就是被评价为“妖艳”的女性新角色—露露，容姿端庄秀丽、个性拔群的女性角色。露露精通黑魔法而且宠物莫古也可以协助战斗。22岁的女子，是召唤师尤娜的守护者。就像成熟的大姐姐一样关怀尤娜，但这种感情却不轻易流露出来。对任何事都不乐观，是个非常严格的人。









白魔法

战神



使战斗不能的同伴得到战神的祝福而完全回复。

贝壳



对魔法用的防御术，魔法攻击伤害减少一半。

抗体



对物理攻击用的防御术，物理攻击伤害减少一半。

黑魔法

生化



用繁殖异常迅速的细菌给敌人伤害，而且有很大机会使其中毒。

重力



用重力场给敌人强烈的伤害的重力攻击术。

特定属性的魔法完全无效化



“バ”系魔法是对应炎、冰、雷、水4种类的。



针对属性进行攻击，“バ”系魔法很有用的啊。

谜般的剑士，都是围绕在尤娜身边的人们，这里准备这场激战的揭幕……

谜一般的历战武人

阿龙 Auron

穿着充满和风，腰中挂着酒壶，后背背着大剑的角色。阿龙是曾经与尤娜的父亲一同战胜西恩的传说的守护者。而阿龙似乎知道提达的秘密，是个掌握故事关键的角色。35岁的男子。冷静沉着。虽然不爱多说话，但却能给予尤娜和提达指导。感觉上眼镜只是一件装饰品，但大刀似乎保持了FF一贯的风格。





地狱的火炎

燃烧吧，火炎！















空中火球2连击、爆风吹飞敌人攻击、投出火岩石进行3段攻击、威力强大的超级爆裂。

"地狱火炎"的进化





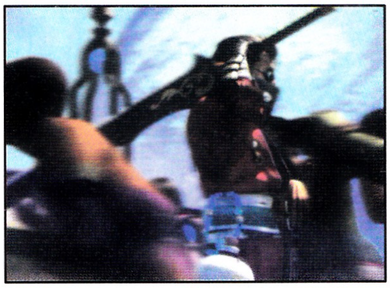


瓦尔发雷的飞射雷霆

▶威力自然很大，演出魅力无穷的招式。











CAPCOM对SNK 千禧之战2000专业版

最强流的风暴再度吹起!!

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

GAME DATA

机　种	DC、ARC
厂　商	CAPCOM
类　型	格斗FTG
媒　体	GD-ROM
发售日	2001.6.14
主　页	http://www.capcom.co.jp/







速报!! 街机版也已登场!!

虽然本款游戏最早是决定出在DC上，不过现在游戏也已推出街机哦！对于那些想在街机上对战的玩家们来说，听到这个消息应该会觉得很高兴吧？





丹

DAN CAPCOM SIDE

看看"最强流"的招式吧！

"最强流"——丹的招式几乎都是玩家"似曾相识"的技巧。包括气功、对空技、突进技等等，所谓的"最强流"指的就是集各家大成的流派。不过丹最具代表性的招式（？）应该还是"挑拨"吧。完全没有任何攻击力的"挑拨传说"这次依然健在……

必杀技



我道拳

将气的波动打向前方的气功型招式。原本以为气功的飞行距离会很长，但是因为丹的我道拳有效距离实在太短，所以气功打出后马上就会消失。因此这招比较适合在近距离接连续技时使用……大概吧……（汗）

必杀技



空中断空脚

在空中使出三段飞踢的招式。当然在地上也可以使用。随着按钮的不同，招式连击的数量也会不同。

超级连续技



挑拨传说

不断使出挑拨架势的招式——"挑拨传说"。这招完全没有攻击力的"招式"到底是用来干嘛的……（汗）

超级连续技



晃龙烈火

不断使出晃龙拳（升龙拳的翻版，没有无敌时间。）的超级连续技，这招也是很弱……

这就是PRO的新要素！

游戏既然冠上了“PRO”之名，当然游戏的内容也势必会有所更新。除了新的游戏角色之外，目前已知的还有“4阶段的加速速度”以及“部分角色的能力变更”等等。以下我们就以游戏中的4名角色来说明，至于更详细的情报，留待“格斗天书”和你自己在游戏中找寻吧！



让对手的招式无效化、并且将对手反摔出去的“当身投法”。这次的“当身投法”好像连超必杀技也可以抓哦！

4阶段的加速速度

游戏中的加速速度总共分成4个阶段。如果选择4的话，那种速度可能只有“街霸TURBO”可以比拟了……但是那么快的速度有多少人能够适应呢？



在选项画面可以选择加速的速度。总共有4阶段可以调整。

部分角色的招式变更

除了系统之外，这次游戏连人物的能力也有变更。这样一来游戏对战的平衡度应该会出现变化吧？不会还是CAPCOM这边的角色超强吧！



布兰卡的回旋冲击是EX角色才能使用的招式，游戏能营造出EX跟标准角色的不同吗？



维加的必杀技这次在游戏中可以被气功系的招式打消，对那些有气功型招式的角色来说比较有利。

EX角色的嘉米追加了“精神惩罚”的招式。这样子玩家就可以用标准角色的战法来使用EX角色了。



被称为岚的男人！

东丈



东丈的必杀技大多是以打出旋风或龙卷风的招式居多。另一方面，以泰国拳为主要格斗型态的东丈也拥有很多强力的踢击型必杀技。正因为东丈的对空技与气功型招式空隙很小，所以在游戏中东丈算是一名攻守具佳的角色。



东丈的超必杀技。利用快速的上钩拳挥出强力的巨大龙卷风。距离虽然有点短，但是对空中的敌人也有效哦。



类似泰拳侧踢的突进技。移动速度很快，用来奇袭对手可以收到不错的成效。



用上钩拳挥出小型龙卷风的气功型招式。由于飞行距离很短，使用时要特别小心。



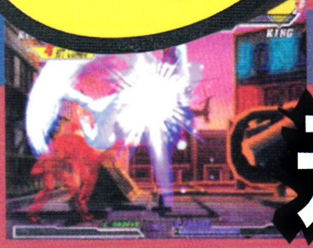
强力的膝盖撞击型招式，如果无敌时间还是跟以前一样长的话，那么这招就可以“继续”成为东丈最好用的对空技。



格斗双尊的再度梦幻战斗！！

曾经一度被人们视为是梦幻组合的对战格斗作品真正意义上的第2部终于决定在街机及家用机上推出了。本作完全承袭1代的系统，还将之大幅强化。尽管对它的褒贬不一，但总体来说它似乎不能归至正统格斗游戏的范畴，好像有些为了哗众取宠、凑热闹的感觉，但总体还是不错的。

AC PS2 DC	
	厂商：CAPCOM、SNK
	类型：格斗FTG
	媒体：不详
	发售日：不详



卡普空对SNK2~百万格斗2001~

无限的武技、无双的格斗

NEW CHARACTERS—CAPCOM SIDE

CAPCOM SIDE

新加入的众风云人物

CAPCOM这边登场的角色除此三位新人外，还有上代登场的隆、肯、古烈、布兰卡、本田、达尔锡姆、嘉米、桑吉尔夫、樱、拜森、巴洛克、沙盖特、维加、莫莉卡、豪鬼，另外还有老鹰、罗兰多和春丽三位新公布角色。





MAKI

登场作品「快打旋风」系列

擅长特攻的"舞"的变形？

在超任版的《快打旋风》中登场的凯的师父源柳斋的女儿，也学习武神流。







恭介

登场作品「私立正义学园」系列

谜之风纪委员

太阳学园2年级的学生，以速度型的攻击见长，此次从3D转入2D战斗了。



阳

登场作品「街头霸王III」系列。

风云的白龙

香港武术兄弟之一，与兄弟阴为童党领袖，以阻碍技和超级取消技为特征。

CAPCOM CAPCOM



来自初代《街霸》中的老鹰是名极少为人所知的人物，只因他生不逢时，没有象II代人物那样人气鼎盛。还有的是来自《快打旋风》和《街霸ZERO》中的罗兰多和《街霸III · 3》中的春丽姐姐。

三位新角色是由特瑞养大的吉斯的儿子洛克，在《幕末浪漫第二幕 月华剑士》中登场的17岁少女——高岭响以及《拳皇》中韩国队的陈可汗和蔡宝健组成的梦幻组合。

技与技的火热攻防，再争强者!!

SNK SIDE—NEW CHARACTERS

令人有些意外的角色参战!!

SNK这边除了这三位外，余下的还有草雉、八神、红丸、特瑞、良、金加藩、舞、坂崎百合、京、雷电、薇思、山崎、鲁卡尔、吉斯、娜可露露。还有洛克(特瑞之子)、响(月华剑士)和陈可汗(铁球男)。

用刀的距离性令攻击性加强，是否是个超强的角色呢?

KOF系列中的人气女性角色之一，以精神力必杀技为特征。

久违了的老人物，除了在"侍魂"的片尾和"KOF"的背景出现外，已经9年没见了。



全明星阵容疯狂逆袭！！



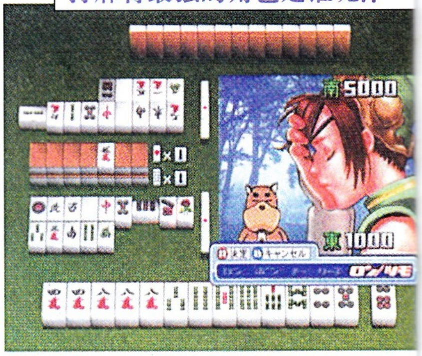
超越作品与公司的对战麻将游戏!!

卡普空与彩京的搭档计划第三弹作品竟然是麻将游戏！而且采用目前最受欢迎的街机"热斗麻将"的游戏系统，肯定大受欢迎。这一期为玩家介绍网络对战用的原创麻将战士情报与一对一模式下获胜的奖励"画廊模式"吧！

彩京的角色武士——阿伊也来了，可是这竟是第20个挑战者啊！



打麻将最强的角色是谁呢!?



角色会对应玩家的各种动作反应不同的表情，如果胡了的话，角色表情会很好玩喔。

対戦ネットギミック
CAPCOM® AMUSEMENT WORKS PSIKYO
オールスターズ

对战麻将

卡普空对彩京全明星



GAME DATA
机　种：Dreamcast
厂　商：CAPCOM
类　型：TAB（麻将）
媒　体：GD-ROM
发售日：2001.6.28
主　页：http://www.capcom.co.jp/

你所熟悉的英雄再度会集一堂!!

作出一个新的原创麻将战士吧!!

本作除了著名的角色外，另一个卖点就是利用网络让玩家彼此进行对战的模式。若要进行这个模式，玩家就必须先制作一个在网络上的分身才行。而角色的脸部、体型、服装等身体各部位都能自由编辑种类多样的零件，如果玩家储存了很多网络对战点数，还可以到商店去购买新的零件喔。是要制作全新的角色还是模仿既有角色都随玩家的喜好而定。



进行网络对战赚取点数，可以在零件商店中花费，样式可是很多的喔！



光是帽子就有这么多种类，这个就是所谓"危险的警官帽"？

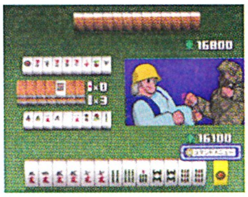
从脸部的编辑可以看出各部位仔细的设定。

编辑中…

做好了就进行对战吧!!



完成角色之后就来试试网络战吧。



画面中央的视窗里，彼此的角色在里面打斗喔！

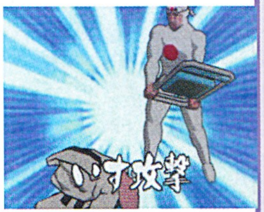
网络对战时玩家是以一对一的方式来进行。获胜的话就能获得买商品的点数。而输的一方就得接受惯例的处罚啦！关于处罚用的道具究竟有什么还请大家自己在游戏中寻找答案吧！



对于败者当然有着恐怖的处罚伺候!!



如果胡牌的金额越大，处罚也就越恐怖喔。



对于失败者无须同情，这是用相扑的椅子攻击！殴打，殴打，再殴打！

获胜的奖赏!! "画廊模式"

过去的惯例获胜之后都有着"养眼"的处罚镜头，可是很可惜在本作中并不存在。取而代之的是这个"画廊模式"，玩家可以欣赏角色的美丽图绘喔。



首先不获胜是不行的。如果是街机的话这就已经开始连打按钮了……。

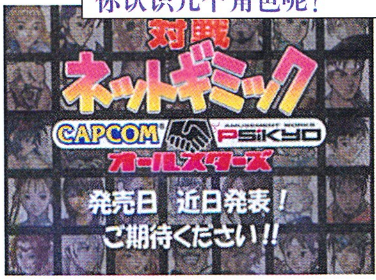
欣赏模式下可以自由放大或是缩小画面，玩家能够汇集齐所有的图片吗？



还会增加许多新的角色喔!

那么多的人物角色究竟如何全部登场呢？据说可达近百人，算算卡普空和彩京的知名人物，也确实有许多，十分想念CPS III第一款作品《WARZARD》(又名《Red Earth》)中的人物，遗憾啊，至今仍未 P l a y 过此款游戏……

你认识几个角色呢?



后面的角色多到令人眼花缭乱！不认识的角色还很多，据称这里的角色还不到一半喔……。



肯："街头霸王2"的角色之一。全美格斗的冠军，隆的好对手。如果隆登场的话，肯是不可能不登场的啦！

飞龙："街头霸王2"的角色之一。虽然是香港的电影明星但是也是功夫高手。在麻将桌上是否也会发出怪鸟叫呢？

布兰卡："街头霸王2"的角色之一。本名吉米，因为幼年时遭逢空难，在巴西的大自然中长大，变成野性化的兽人。

沙盖特："街头霸王2"的角色之一。初代"街头霸王"的最终头目，泰拳的帝王。认为隆是他唯一的对手。

罗丝："街霸ZERO"系列的角色之一。操纵灵魂力量的格斗家。为了封印维加的邪恶超能力而战斗。职业占卜师。

桑吉尔夫："街头霸王2"的角色之一。摔角联盟的冠军。巨大身躯所发出的攻击非常强力。外号"俄国的红色台风"。



壮阔的银河中屹立不倒的机动战士们

超级机器人大战10年史

大报道 从第一作开始，将历代作品全部集结于此

超级机器人系列从1991年在GB上推出了第一作以来，至今已经10年了。在10年间该系列总共推出了22部作品。虽然数量众多，但是玩家依然将每一部的关系掌握得非常明确，真是一件不容易的事。

此次的特辑就要将该系列历代的作品来一次大回顾。

制作：S·P、莱因

系列正篇各部作品介绍

拥有相同的世界观，被称为本篇的作品群。

值得纪念的第一作

超级机器人大战



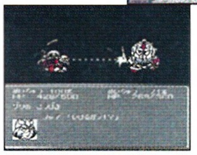
由高达、魔神Z、盖塔机器人共同主演的梦幻般的系列第一作。故事讲的是为了打倒拥有征服全宇宙野心的怪兽基尔吉刚，超级机器人们凭借自己的意志与邪恶的势力作战。最终破坏所有的电波塔打倒基尔吉刚。本作最大的不同就是机器人都没有驾驶员，精神指令也只有"主角"机器人可以使用。

值得纪念的机器人大战之祖，莱因当年可是好不容易才玩到的。体力94的基尔吉刚好恐怖。

确立整个机战系列基础之作

第二次超级机器人大战





以打倒由比安＝索尔卓克博士领导的DC军为目的的作品。与原作故事相呼应的原创角色与机体也在此登场。比如大家熟悉的安藤正树和魔装机神塞巴斯塔。超强反面角色白河愁也同时登场。本作是整个系列的基础，以后的续作中大量出现的原创人物与机体都是从本作开始出现的。

壮大的史诗从这里开始。白河愁的特技"间无"太强了！

新登场作品 UFO机器人
魔装机神塞巴斯塔

地底世界拉·基亚斯作为舞台

超级机器人大战EX





塞巴斯塔的故乡——原创世界拉·基亚斯为舞台，故事分为3章，这种选择主角进行故事的模式一时间成为了话题。可以任意组成自己队伍的白河愁之章非常有创意，但是难度也是最高的。s·p当初在超任上可是玩过三遍的啊！

本作开始可以改造武器，不过机战系列的资金不足问题也由此开始。

新登场作品 圣战士登拜因
战国魔神豪将军（迈克伦一号）

与外星人决战的壮大作品

第四次超级机器人大战





本作是第二次的续作，由于比安博士预言了外星人攻击地球，所以建立了对抗组织——DC。果然外星人与预料中一样开始攻击地球了。"监查官"、"DC"、"提坦斯"与玩家的隆多·贝尔之间的壮大混战由此开始。第一次出现了原创主角，玩家从此可以在游戏中找到自己所扮演的角色，因此大受好评。而主角强劲的座机，也成为一个系列机体在续作中出现。本作可以说达到了当时机战的最高峰，而国内的机战迷也通常是从本作开始接触机战的。

PS的复刻版本S是首部加入语音的机战游戏。

新登场作品 超兽机神断空我、斗将戴莫斯、重战机L凯姆、无敌超人赞波德3

分为前后篇的超壮大作品

超级机器人大战F





可以说是第四次的超级POWER UP作品。新加入了使徒、东方不败等新势力，游戏也因容量巨大而分为两篇。总计销量60万，可以说是SS上买的最多的SLG游戏了。也是电软新编辑彩火等加入"机战"军团的开端作品。

第四次中存在的并行世界。

新登场作品 新世纪福音战士EVA
新机动战记高达W

全系列战斗最激烈的作品

超级机器人大战F完结篇





作为F的续作，可以说是战争场面表现最壮大的一作，而且难度也相对较高。而新登场的伊迪安也由于让人惊诧的强大，使得本作成为当时机战游戏的焦点。对于当时SS进退维谷的状态，此作也算是给SS打了针强心剂。

拥有极其壮大的剧情，让无数玩家苦战数十日的不朽名作。

新登场作品 飞跃颠峰
传说巨神伊迪安

历代机战系列作品大清单

机种	作品名称	发售日	数目
GB	超级机器人大战	91年4月20	14万
FC	第二次超级机器人大战	91年12月29	18万
SFC	第三次超级机器人大战	93年7月23	25万
SFC	超级机器人大战EX	94年3月25	37万
SFC	第四次超级机器人大战	95年3月17	38万
SFC	第二次超级机器人大战G	95年6月30	20万
GB	第四次超级机器人大战S	96年1月26	48万
PS	魔装机神THE LOAD OF ELEMENTAL	96年3月22	40万
PS	新超级机器人大战	96年12月27	52万
SS	超级机器人大战F	97年9月25	55万
SS	超级机器人大战F完结篇	98年4月23	55万
PS	超级机器人大战F	98年12月10	30万
PS	超级机器人大战F完结篇	99年4月15	30万
WS	超级机器人大战COMPACT	99年4月28	19万
PS	超级机器人大战合集	99年6月10	30万
GB	超级机器人大战 线上对战	99年10月1	15万
N64	超级机器人大战64	99年10月29	20万
WS	超级机器人大战COMPACT2-1	00年3月30	10万
PS	超级机器人大战α	00年5月25	70万
WS	超级机器人大战COMPACT2-2	00年9月14	10万
WS	超级机器人大战COMPACT3-3	01年1月18	10万
PS	超级机器人大战α外传	01年3月29	45万

系列累计销量 691 万

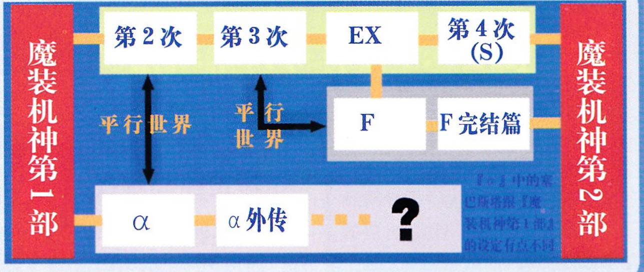
其中爆裂机器人列传与真·机器人战线由于没有使用超级机器人大战的标题，所以没有算在其中。

『机战』系列作品的世界观是这样的！

『机战』系列从『第2次』开始就有着相同的世界观。不过像『第四次』、『F』这种世界观相同但展开方式却不一样的『平行世界』作品也不在少数。接下来我们就要针对『机战』系列作品的流程来作一个总回顾与整理。



『F』跟『F完结篇』的故事其实是发生在『第4次』的平行世界。



Super Robot Wars

拥有稳定人气的作品

第三次超级机器人大战



描写复活的DC和外星人与独立部队隆多·贝尔的战斗系列第三作。本作开始可以让机师进行机体换乘，游戏性大幅度提高。为超级机器人大战未来的大红大紫打下了坚实的基础。

比起第二次的确强了不少，不过莱因个人还是不喜欢没有主角的作品。

主要新作品 无敌钢人泰坦3 勇者莱汀 超电磁机器人孔巴德拉V

只有魔装机神活跃的作品

魔装机神·自然力之主



在SFC上发表的作品，主要是描写"第2次"以前和"第4次"以后正树们的战斗的番外篇。由于搭载了特殊芯片使得该游戏采用了真实比例来描绘机体。不过也使得当时靠磁碟机玩SFC的玩家无法玩到。战斗画面华丽是本作的特点。而且地图有高低差也是新的创新。

哈哈，据说要是玩过本作，就能算国内的机战铁杆。

机战最高峰！全新剧本第一作

超级机器人大战α



以全新的世界观，描写地球圈的混战。不管是剧本、事件还是登场机体数都是史无前例的庞大。本作开始使用立体地图，高低差距离对命中率的修正也第一次被引入。作为PS末期超大作拥有70万以上的销量。不知道到了今后PS2、XBOX、NGC等主机占主流的年代，系列是否会按照β等顺序排下去。

本作的主角是全系列中最帅的，机体也超强。

主要新作品 超时空要塞马克罗斯 马克罗斯 PLUS

其他系列

有别于本系列正篇作品，有着不同的世界观而展开故事的作品群。

以真实比例战斗的作品

新超级机器人大战



是第四次S的续作。由于登场机体非常多，而且采用了真实比例在当时引发了极大的话题。事实上在此次登场的原创SRX队在将来作品中担当了重头戏。但该游戏致命的弱点是读盘过慢，每打一次读一分钟的盘，影响她的可玩性！当年S·P就因此未将之打通的。

虽然真实比例很迫力，但是玩起来非常痛苦。

主要新作品 超电磁机器人波鲁迪斯V 大空魔龙盖亚王 兰色流星雷纳斯 G7

全新的战斗打响

超级机器人大战64



在N64上发表的作品，战斗非常有迫力，而且可以对应GB版的机器人大战得到隐藏机体。可以使用援助攻击与援助防护是最大的特点。此外没有读盘时间是最好的一点。但是由于N64的普及量问题使本作的销量差强人意。不过有条件还是值得一玩，这就是那个N64男人－－风林所推荐的。

虽然战斗非常迫力，但没有语音让莱因玩的很郁闷，不过不用等待读盘，真不错！

主要新作品 六神合体 大铁人 地球静止之日

WS版的机器人登场

超级机器人大战COMPACT



本作在WS上登场，与之前的作品有极大的差别。故事是全新的，而且可以说已经将掌机的画面发挥到极限，游戏画面可以媲美第四次。不过没有颜色没有语音的机战的确没有什么吸引力，还是等待GBA版的机战吧，那款作品定会令机战迷兴奋不已的。

主要新作品 高达W 无尽的华尔兹

分为三部的超豪华作品

超级机器人大战COMPACT2



本作是WS版机战的续篇，分为"地上激战篇"、"宇宙激动篇"、"银河激震篇"。拥有许多极其有型的原创机器人，令玩家大呼过瘾。依然是黑白画面，但是游戏性还是相当好的，销量也维持在10万左右。

主要新作品 忍者战士飞影 破邪大星断空王 机器人克罗诺斯大反击



掀动机战之岚

大报道2 超级机器人原创作品“魔装机神”的角色魅力气势汹汹袭来！

在超级机器人大战中拥有极高地位的魔装机神系列，从“第二次”登场以来经过不断发展，已经得到了与名作动画齐名的地位。（可惜动画版魔装机神将数年的努力毁于一旦，这套动画可以买来直接扔掉）下面就为大家介绍在系列中极其活跃的角色（在超级机器人大战α外传中他们都登场了）。



正义感极强的主人公
安藤正树与塞巴斯塔



风之魔装机神塞巴斯塔的机师，拥有非同一般的正义感，行动力惊人，但却是个路痴（他如果去买个面包可能也要在世界中旅行数年）。

如疾风迅雷 般纵横驰骋

机体能力分析：运动性与移动力很高，攻击力一代比一代的弱。不过有了超强特技精灵凭依后使用性大大增强。

追求正树的无拘无束的小姑娘
琉璃＝索尔卓克



从名字可以看出她是比安博士的女儿，作为DC究极机体的瓦尔希文2的机师，她决对不弱喔！一笑起来非常可爱。（莱因很喜欢这个角色，每次都把她练得很强）

机体能力分析：属于中庸型机体HP、装甲、运动比较一般。

充满智慧的大姐姐
迪蒂＝诺尔巴克与伽蒂斯



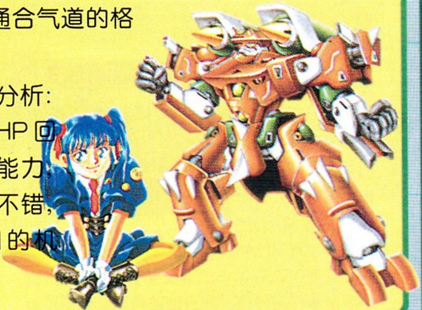
水之魔装机神伽蒂斯的机师，在魔装机神四机师中拥有最丰富的知识，在危急时总能冷静提出正确的解决方案。不过她做的饭让任何人都无法下咽是一大缺点。

利用水赐给的 恩惠而战斗

机体能力分析：由于个人能力不足，精神能力又不是攻击型，机体性能无法完全发挥，看来又是个花瓶角色。

永远快乐的小姑娘
流石菱

地之魔装机神萨姆吉德的机师，喜欢笑话与话剧的怪怪女孩。她的法米利亚（精灵使）是一群终日争吵的企鹅。不过她可是精通合气道的格斗高手。



机体能力分析：拥有机体HP回复与潜在能力，攻击力也不错，可以一用的机体。

热血的体育教师
焕阳龙与格兰威尔

炎之魔装机神格兰威尔的机师，拥有非常强的正义感，格斗能力很强。不过由于是教师，所以特别喜欢说教。



机体能力分析：攻击力很强，但是装甲值很低，体力也不高。属于明显的攻防偏颇型。

完全自由的谜之男
白河愁

天才科学家、DC副总裁。实际上是兰格兰王国第三王位继承者。与破坏神瓦尔克鲁斯签定了契约。充满谜团的神秘人物。而且他的实力在机战系列中可以属于NO.1。绝对是令人恐怖的存在。



机体能力分析：可以使用古兰森可真是福气，缩退炮射程为8攻击力8500会让见到它的人都红眼。不过当它作为最终BOSS时，相信大家一定恨透了他。（告诉大家一个好消息！α外传第九话时就必须打倒它！）

其他角色

赛尼亚兰 格兰王国公主，没有王位继承权，是作为公主喜欢机械可是很少见。白河愁的妹妹。

温迪 魔装机神设计者，喜欢安静的美女。但是她为什么喜欢比她小10岁的正树还是个谜。

萨费尼 侍奉白河愁的魔装机神机师，表面上很美丽，但是性格奇怪的让人惊异。（绝对女王性格）

普利希亚 正树的义妹，虽然也是魔装机神的机师，但是能力非常低。

鲁奥索尔 破坏神瓦尔克鲁斯的魔神官，阴谋失败后被白河愁作为祭品扔进祭坛中。

●贵刊读者及众小编对梦美之高评价，本人更觉 GT3 在操作感与速度感上更胜一筹。梦美？270 及 290 的速度根本让人感觉不到车在飞驰，根本没有真实的速度感。速度？不知众小编可否看过史泰龙主演之"极速竞赛"，那种速度，那种飞驰的感觉，令人真正的领会速度及速度感是什么！梦美在此方面严重失真！！（广西 黎成毅）/天语：你是熟人，我直言相告，GT3 速度感差远了，差得太远。不提火箭，梦美 UNICORN 最高至 390，溜冰道的长时间 305 狂甩之后紧急一个外内外 280 抓地玩酷、公园道骇人高速下的一瞬判断……请你一试。又，梦美的速度才是真正真实的速度，你可对比究极真实的 355 以找回准确的速度感。再又，汤姆克鲁斯的赛车题材，是 DAYTONA。

天师：你好！

我是一个格斗游戏玩家，启蒙游戏是 Street Fighter 2，入门游戏是 Street Fighter 2 Champion Edition，而后就转向 Virtua Fighter 系列，并且很看不上——！我给你写信的主要目的可不是像以前"格斗天书"栏目中经常刊登的那些文章一样去批斗 SNK 或歌颂 CAPCOM，而是想向天师讨教一下格斗游戏输入设备（对于街机就是摇杆啦！）方面的问题。

我个人的观点是：就操作感来说，"街机摇杆>计算机键盘>家用机手柄"。

去除假冒伪劣产品的因素，输入设备手感的关键是方向键而非功能键，上面三者主要的不同之处也正在此。街机摇杆以腕部运动为主，肘部和手指运动为辅；计算机键盘依赖食指、中指和无名指的独立和协同动作；家用机手柄则全靠大拇指的灵活运转。从敏捷度来看，由于键盘上的大多数方向分由不同手指控制，因此输入最为迅速，摇杆次之，而手柄则是由唯一一只左手大拇指忙前跑后，难免不够敏捷。以结城晶的"崩击穿云双虎掌"为例，能用 SS 或 PC 或 DC 手柄以高成功率随手发出的玩家相信不多，且一定是长期专门练习才得以逐渐掌握。但对于 PC（键盘）玩家和街机玩家来说，前冲贴近对手之后立即发出这招简直是小菜一碟。从准确度来看，键盘上的四个基本方向分由四个按键进行控制，可以说准确度最高，而摇杆和手柄则稍差，尤其是在手忙脚乱之时，误发招式很难完全避免。但是，对于诸如（摇杆）转半圈、转一圈或者转两圈之类的指令，键盘则最为差劲，此时才体现出街机摇杆的巨大优势，即使使用手柄输入也比键盘强上许多。

综合评判，玩格斗游戏，仍是街机摇杆最具优势。

先是用街机摇杆，之后用 DC 摇杆玩 VF3 已经两年多了，就顺便说一说我玩这个游戏的感受和疑问，希望天师作为 VF3 高手，能够耐心看下去。

关于感受，最多的当然还是深切体会到 VF3 是一款极品游戏，但有关该游戏的溢美之词相信天师已见得太多了，就不再重复了。

《电软》以前有文章称 DC 版 VF3tb 移植度 90%，我个人认为单纯与街机对比大概 90%（画面 80% + 音效 90% + 操作 100%）÷ 3 = 90%。作为家用版本来说，不足之处简直举不胜举：START 画面单调，且不停读盘（天语：WHAT？），让人心烦心疼；日版 TRAINING MODE 可选项目相当贫乏（可参照 DOA2 进行对比），虽然美版有所改进，但仍无法让人满意；OPTION 中各选择项的调整结果不能 SAVE，每次开机必须重新调整（天语：虽不能自动记忆，但可在 RECORD MODE 下进行存盘或取盘）；HISTORY MODE 中的演示动画一经发动，退出不能，A + B + X + Y + START 竟也无效。

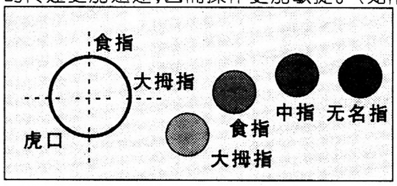
凡此种种，GENKI 仅仅以"配合 DC 首发，移植时间仓促"作为理由显然无法完全推脱责任，我个人只希望 SEGA 公司能够再次推出 VF3tb REMIX 版，将以上种种缺陷完全弥补，并增加网络对战功能，更要使游戏画面质量更上一层楼。说到画面，要看 SONIC ADVENTURE2，VF3tb 的问题——非不能也，实不为也！（天语莫提 SONIC2！！VF3、DAYTONA、VS2、SF3RD 是编辑部四件宝，极品！）

用 DC 摇杆（大陆生产）玩 VF3tb，最为头痛的是微动开关并不很灵敏，无论是方向键还是功能键，均易造成部分指令输入不畅。结城晶的"独步膝顶"指令要求从按下 K + G 到放开 G 的时间间隔在 1/60 秒以内，但以微动开关的灵敏度，通常很难实现这样高的要求，目前我也只能保持 30% 的出招成功率，且难以在连续技中实现。感觉这是硬件原因，即使街机摇杆也不能保证 100% 成功率。玩 VF2、VF3 累计三年多，唯一从未成功发出的招式就是影丸的"针鼠弹"连发，感觉是手拙，不知天师对此招感觉如何，还请点拨手上技巧（天语：我 KAGE 一招"前 P + G · 斜上 K · 后后 K + G · 下 K · 斜下 K"，这么简单的连续技，用手柄发其中的"后后 K + G"竟也不是百分百能发出的。针鼠弹是什么招？是否后滚之后再前滚接一拳？如果实在发不出，那便是不存在"针鼠弹连发"）

另，日本原装 ASCII FT Special（for DC）仿街机摇杆，VR 战士极品装备，相信天师亦有所了解，但在市场上很难见到，若要购买，必须预订，请问天师其它品牌中是否有与该摇杆性能类似的产品？（天语：该种摇杆早有耳闻，光传导压感信息，灵敏度极高，用它来玩 VR 真是顶好装备！目前尚无其他品牌可与其技术媲美）

再有，就是想请教天师使用街机摇杆（包括家用机仿街机摇杆）的正确姿势。

我玩 VF3tb 时手上的姿势是这样的：左手虎口对正摇杆球柄左下部分（不一定接触），食指和大拇指轻轻包住球柄左上和右下部分，右上部分空缺（部分原因是手掌长度不算大，但主要还是感觉这样易于手指局部发力）。但这种握法的缺点是在输入"左 + 下"和"右 + 上"指令时比较别扭，导致输入速度不快。"左 + 下"时需要食指和大拇指同时用力回勾球柄，而"右 + 上"时需要肘部移动带动虎口顶动球柄或食指与大拇指用力捏住球柄向右上方推移，个人感觉非常笨拙；右手则使用除小指外的其余四根手指（决不能用小指——动作慢且力量小），其中除大拇指利用第一指节外侧按 G 键外，其余三根手指均利用第一指节正面分别输入 P、K、E 指令。之所以不用手指指尖输入，是因为我的输入方法使力的传递更加迅速，因而操作更加敏捷。（如附图）



←玩 VR 战士几乎只能这样握柄。天语觉得用摇杆玩 DC 版 VR 是一种莫大的享受。但本人用手柄也能发出几乎所有固有技和大部连技。

我感觉自己左手的握柄方法决非最佳，尤其是角色在右侧时更感觉别扭，希望天师能介绍一下其它更好的操作方法。（天语：无。另，摇杆握法因人而异，我玩彩京时用左手手掌整个包住球柄，而格斗时几乎与你一样。）

最后，是我个人对《电软》，尤其是"格斗天书"栏目的一点建议。

不过，这建议不是针对杂志内容质量的，而是针对《电软》由购特色——"附赠"光盘的。我非常希望能由《电软》，尤其是"格斗天书"栏目，在天师的主持下搜集整理一套《格斗游戏精彩对局 SHOW》（暂名）光盘，VCD 格式最佳。内容以 Street Fighter 系列、Virtua Fighter 系列以及其它著名格斗游戏的国内外大赛比赛中的对局实况录象为主，辅以游戏简介和经典（或超 Super）连续技演示。相信这种以"The Great Match"为主题的光盘必将在全国玩家当中引起轰动，因为这不仅将是格斗 Fans 的必备资料，也会以其高度的观赏性吸引更多的其他类型游戏玩家甚至非常主流玩家（多数人购买 KOF 系列的连续技演示光盘并非用以练习连技，而以观赏为主。同理。）踊跃购买、收藏。（天语：您意见甚好，我……）

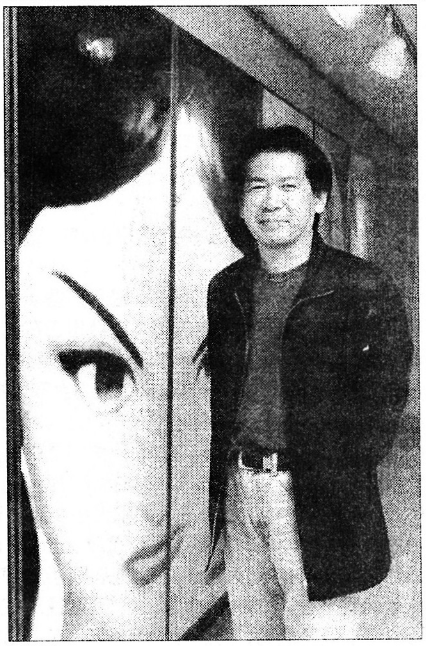
好了，大致就说这么多。因为字写得不好，怕天师读起来伤眼睛，猜起来费心思，所以用 MS - Word 打了整整两天，修改若干遍，天师你可千万不要不看啊～

祝：游戏越玩越精，杂志越办越好！（哈市赵宇刚）

●"恐惧"（PS2）——怎能让这样变态恶心的游戏登在国内知名度最高的"电软"上？真是本期彩页的大败笔（本地小学生看电软也很多，严禁再登这种游戏）。日本好像也有一本"游戏批评"吧？（皖马鞍山市向山区 李捷） ●怕死就不要闹革命。我现在在这儿大喊：GBA 无敌、NGC 必胜、任天堂万岁！！（无锡山明四村 郭俊）/天：任要是怕死，就不会推出 GC 了。 ●问世间游戏为何物，直叫人大把地洒钱？玛莉 A：哪来这么大的萝卜，又能喝到新鲜的白萝卜汁了。（沪浦东川沙镇 金华鑫） ●终于买了台 PS2，费用 3600 元（外加 GT3），可心里总想 PS2 早日进攻（天语："攻"！？？）。GT3 的确很棒，为了她，我忍不住买了 PS2，只是太难开了。在朋友家玩过梦美 2001 后，我已经把 PS2 放在一边了。天！比 GT3 还难！！（我已不敢再开了）（浙嘉兴杉青闸 周通）/天：你那是第一时间的 35000 吧？现在 3100 还嫌贵。

铃木裕再谈 VF4

●资料来源：SOFT BANK
出版公司 7 月 13 日号
"THE PS2"周刊第 35 页



上期文章受到好评。当时 VF4 的开发度约 65%，这次就到了 80% 以上，随着更多新要素的公开，人们再度采访铃木裕大师。此番我们能听到大师透露的 VF4 真奥妙，诸如鹰岚不登场的理由、新角色的开发秘话、FANS 必见的情报等，尤其值得注意的是，裕亲口说出 PS2 版 VF4 的新情报……

鹰岚在 VF4 中没有登场，但今后他还会不会露面呢？……

●NAOMI2 版现在开发度多少？

铃木（下略）：总体看来，90%。实际上已接近完成了。

●现在可以说说 VF4 中鹰岚不登场的理由了？

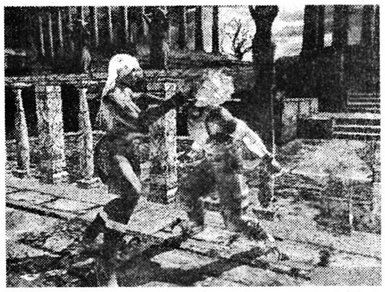
鹰岚今后还会在 VF 系列中登场的，这是后话。VF4 中不让他出来，是因为这位力士特有的大肚子总还是要动的，无论其腹部中的是拳还是脚，上面的 SKIN（即肌肉）一定要产生出符合真实效果的变化才行。在开发期间内，这是比较难于实现的，经过慎重考虑，最终放弃。

曾经安排使用白鹤拳的中国女性？新角色诞生的秘密……

●取代鹰岚的是两个新角色。其格斗风格似乎与以往……我们发现 VANESSA 的招术有些 SECURITY POLICE（秘密警察）的味道，请说明一下。

凡尼莎·路易是我们推出的实战派角色。她接受的是军警格斗技的训练，在游戏中我们让她真正动了起来，此人攻击距离较长，其演出中有多处被我们加入较强的视觉冲击。我们 AM2 研以前可是有人在海军陆战队当过分队长的，此人记得不少格斗技巧。于是我们就请他来设计凡尼莎。在 VF 系列中，拥有实战派角色也是很有必要的。（说着，大师站了起来，亲自做出 VANESSA 的一式动作并加以解说，我们有照片为证，大家可以看得很清楚。另外就编者所知，这位海军陆战队队长，其名字好像叫做什么"杰夫里"来着……）







↑VF4 三巨头再三强调，多边形无用，华丽背景无用。那什么才有用呢？请大家注意观察画面构成并继续往后阅读。

●还有一位少林拳角色雷飞呢？他也有原形吗？

少林拳是一个总称，仅中国河南嵩山少林寺流传下来的就有 300 多种拳法。确切地说雷飞的格斗风格是其中的"罗汉拳"，游戏中我们给他融入许多真实罗汉拳的技法。我以前到少林寺取材，确实遇到过使用洪家拳和白鹤拳的一位武僧，问他年龄时我清楚地记得他回答"36 岁"，就是这么年轻，却将拳法演绎到极致。VF4 中的雷飞就是以之为原形的精悍人物。那少林武僧登场演武开始后，其刚猛程度让在一旁观看的小孩子紧张的说不出话来，这个小孩子见到的场面，我们让雷飞重现了。（天语：日刊记者在大师那里看到了当时的照片，照片记录下武僧的一招"马步开跨"以及一招腾空踢腿的动作，其修行令记者大为震憾）

●除了凡尼莎和雷飞，VF4 还有没有其他侯补新角色？

是的。先确定的是一名 30 岁左右的中国武僧，本来还有一位使用白鹤拳的中国女性。然而考虑到在 VF 中，使用中国拳法的角色实在是太多了一点……结果到最后我们加入了不同流派的 VANESSA。不过当初代替凡尼莎的侯选者可是一位穿着仙女般美丽衣装的中国女性呢！与俩不同，这个使用白鹤拳的女性角色年龄稍大，看上去更成熟一些。这是个相当好的角色，有朝一日一定会使用。



↑上面三张凡尼莎痛欧杰奇的连续画面，第四张被铃木裕给示范出来了——用膝盖顶！

天语：本来是想像日本那样将铁拳 4 和 VR4 同时进行对比的。但一来版面有限，二来截稿时间也不允许。这次偏重于 VF4，实在是有些对不住铁拳爱好者。但是可以告诉大家，与 VR4 的返朴归真相比，铁拳 4 此番走得恰恰是"追求真实"的路线，系统、画面较之以往的一切变化，均以"真实"为核心。

悬念●SEGA 的子公司 WOW 娱乐(前 AM1 研)曾以 SYSTEM246 基板开发出一款“VAMPIRE NIGHT”(NAMCO 协力,并进行筐体制作和贩卖)。后来 NAMCO 方面参与开发的人员承认,“SEGA 的开发力、开发速度,震惊了我们”。“THE PS2”的姊妹志“ドリマガ”以前曾采访 WOW,WOW 不讳言指出“在 SYSTEM246 上进行开发非常之难”,就这,还获得了 NAMCO 的肯定。PS2 版 VF4 据传年内就能以“不思议”的速度移植完毕,所以一般分析是,明年初——上市!

PS2 版与 NAOMI2 版的区别将会以令人感觉不到的水平来再现?

●PS2 版实际进度如何?

这个……(笑)。VF4 是 AM2 OF CRI 参入 PS2 的头一个计划,今年 2 月份拿到开发器材,至今,仍然在努力整顿 PS2 开发环境。为了移植 VF4,我们已经自行开发出工具包。

●听说您曾经讲过“PS2 是适合开发 VF4 的硬件”,看来完全移植是不成问题了?

“完全”一词属于用词不当。硬件之间完全不同。世嘉的 NAOMI2 和索尼的 PS2 性能都很高,但差异还是很大的,两个平台所擅长处理的方面不同。正确的说法应当是,“竭尽全力地表现出与街机版接近的画面,引出 PS2 的魅力”。当然了,与视觉效果相比,系统才是游戏的核心部分,系统方面一定会以“完全移植”为目标。总之,

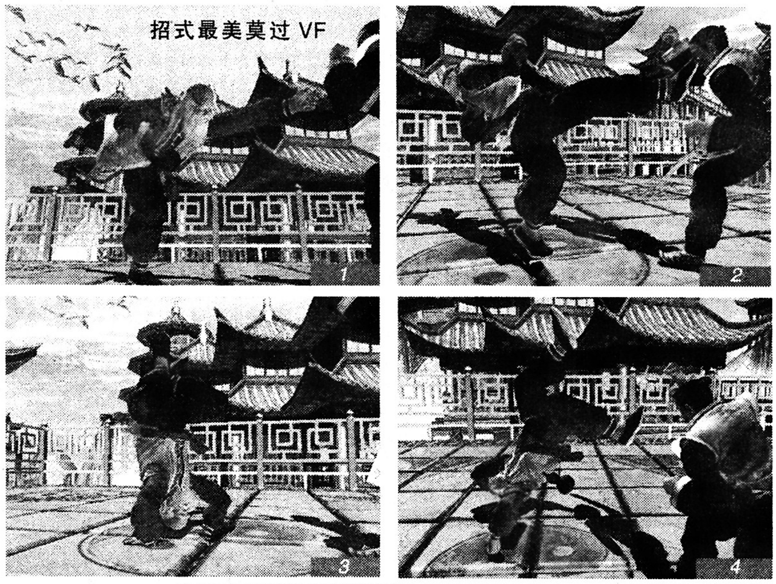
PS2 版与街机版之间的差距玩家是能够看到的,

不过移植时我们会引出 PS2 的优势一面。

●引出 PS2 魅力和特性? PS2 版 VF4 会有原创要素吗?

消费者一般都认为,应根据 PS2 的特性来对 VF4 加以“原创”。但我们的移植工作量已经很大。如果可能的话,我想还是可以让 VF4 有些 PS2 特色吧!

●最后一个问题,街机上展开的“VF.NET“网络计划,可否与 PS2 对应呢?——铃木裕:……这个嘛,再说吧。



招式最美莫过 VF

1 2 3 4

——以下资料来源:

SOFT BANK 出版公司 7 月 13 日号“ドリマガ”P31

天语:SEGA 与 NAMCO 都认为,VF 与 TEKKEN 是“对手兼朋友”的关系。虽然差不多同时进化至 4 代,但由于格斗理念以及基板的不同,二款巨作无论是在系统上,还是在诸如发色、贴图解析度、阴影描绘、光源处理、背景构造等画面效果上,都完全的不同。我们发现,铁拳 4 这次特意将背景做得大而复杂,尤为值得一提的是,铁 4 加入了高低差。而 VF4 恰恰舍弃了高低差,而背景也远不如铁拳华丽,这一切,究竟是为什么呢?

铃木裕在回答“NAOMI2 最大的变化是什么”时,很干脆的说出“光源处理”四个字。对此 VF4 工作组组长片桐大智(此人全面领导“技调整”以及“游戏整体平衡性”等游戏最核心的部分)和 AM2 OF CRI 部长片冈洋(此人负责 VF.NET 和 VF CARD 等的开发工作)进行了说明。

片冈:物体受光则有影,立体感就这样表现出来。而在 VF4 中强化了阴影描绘——POLYGON 数大量增加的三维物体受光后我们对其施以即时处理的阴影变化——角色不动则已,动则阴影亦动,这种立体感会留给玩家非常深刻的印象。VF4 由 NAOMI2 制作,不错,POLYGON 数大幅增加了,但是单纯的在画面中加大多边形数量是没有意义的。我们考虑的是如何在画面中做出“不同”之处来。在这个方针下,就有了“踏雪留痕”、“地板见缝”、“角色变活”等一系列想法付诸实践。

片桐:3D 格斗游戏的背景,无论多么华丽,并不能带给玩家以特别的反应。相反,如果大家细细观看 VF4 中的背景的话,反而也会觉得不错。



二人还就在莎木中的得到“表情”新技术进行了说明。最后片冈部长说,“今夏街机大活跃,铁拳也要一起努力!”

●希望天师下一次梦美攻略要把“理论与实际相结合”——天师,趁八月大好暑期,快把海边道登出吧,赛车一定要用 UNICORN!我有个提议:咱们也像 SQUARE 的支持者那样搞一次请愿活动,希望 SEGA 让 AV 把梦美 2 移植给 DC,主要组织者当然是天师喽!所有梦美迷有义务和责任支持此项活动。在我看来,莎木 3 的平台是不是 DC 不重要,重要的是能在 DC 上玩到梦美 2,凭 DC 的实力,我相信 MODEL3 所营造的美景完全可以再现!前几天无意找到 PC 版梦美,我的天,简直是——垃圾!(天津游戏店主 王德鹏)

天语:我也知道有人不服梦美的。不过那没关系。不服气就是不会玩(早先我何尝又服气过 1945 的高分数狙击玩家?这部分玩家也翻不了二周,也就 2-3 或 2-4,与我的进度差不多,虽然我打 BOSS 时的干脆利落是谁也比不了的(倒),但别人贪分的功夫却远胜于我。后来我想通了,还是自己的技术太嫩,要怪就怪自己脑子走得不够。)

不知王读者你现在的驾驶技术进步几何?看攻略是一方面,另一方面要自己体会,反复琢磨(我从来不看日本攻略)。不怕你笑话,我练梦美时内心早已受尽煎熬,有时真的想放弃。你想想,往电脑前一坐,那就是五六个小时。一条单圈 32 秒多的赛道,六圈六圈地跑上五六个钟头,那滋味可真不是一般人能想像得出的——说起来简单,不就是“外内外”的抓地过弯切法和“松油→点刹→打轮→回油”的甩尾过弯侧滑吗?难吗?那得看和谁比了。哎对了,现在你 GT3 玩得怎么样了?

问题的关键是,不难的话——谁玩?SORRY 我个人妄加猜测梦美 DC 版是不会有女玩家玩的(?),但 GT3 一定是面向全体玩家的。一位作者到编辑部来玩,就说 GT3 真的挺好玩的,难度也不高,她特别告诉曾经玩过 GT3 的彩火,可以按最佳驾驶路线来练习,很容易掌握过弯法的。最后她对天语说自己赚了许多钱,对车子进行改装真是一件很有意思的事。天语十分理解并为她高兴。回过头来想想梦美,自己就像个苦行僧一样驾驶纯正跑车(此状早被其他编辑笑够),唯一的乐趣源自对赛车的驾驶,也就是维持速度。其他免谈。王读者,请先看看这期攻略,我和你在玩法上有哪些区别?待我以世界第七的资格把海边道攻略一经画出,定让天地变色。不是我空谈技巧,不懂“实际”,希望大家先踩踩道儿,再来看攻略。当我们碰得头破血流成绩却无法提高时,攻略可能就会起到一点作用了——梦美,勇敢者的游戏。

←不久前看了一小段 VR4 的测试版动画,洛对佩,洛者狂胜。天语身为洛迷,立马分析出佩者的问题所在。洛那一招一式真是太熟悉太亲切了,竟把佩压成那样……唉……

●时间证明了任天堂给我们的真谛——游戏,就是游戏(FC-SFC-N64-GC)。KONAMI 炒冷饭的技术也不错嘛——DDR 系列,实况系列。(郑州 郑盛峰)

●龙骑士传说,是你让我了解了什么是真正的 CG。(皖芜湖市卷烟厂 严凯)/天语你真逗。谁能告我 CG 何用?(风林:我能告你……)



随着 GAMECUBE 发售日的迫近

9月14日——任天堂吹响反击的号角!



GBA 推出以后可以说是横扫掌机市场，加上在 E3 展会上任天堂已经决定了 GAMECUBE(以下简称 NGC)的发售日与售价，可以明显的感觉到近来任天堂的势头渐渐有所复苏，为此我们的记者对任天堂董事岩田先生进行了采访!!

Nintendo

责编：风林

Step1 挑战 采访任天堂董事岩田并畅谈蕴涵在 GBA 与 NGC 中的任天堂风格

曾经是任天堂前任 HAL 研究所所长，现今担任程序设计师的任天堂董事兼经营企划室长岩田聪先生，就 GBA 与 NGC 发表了个人看法



岩田聪 任天堂董事兼经营企划室长

SATORU IWATA

去年就任于该职位，自己本身就是程序设计者，因此除了在经营上进行管理外，在公司内也经常以开发人员的身份参与软硬件开发。同时，他还身兼 HAL 研究所的董事一职。

在任天堂公司内担任着“开发”与“经营”的重要职务，因工作的关系往返于日美两国之间的岩田董事，在这次采访中与我们谈到了关于任天堂今后的发展。同时，在针对证券分析师的经营方针说明会上，他也就一系列问题为我们作出了解释。

——作为今年重头戏之一的 GBA，发售至今已经过了 4 个月，从目前来看应该说是很顺利的。

岩田：在 GBA 发售之前的掌机游戏，由于硬件上的限制使得游戏的水准一直不能令人满意，所以只给人“凑合着玩”的印象。而在 GBA 发售以后虽然还是有所限制，不过同以前相比已经给人一种“不一样了”的感觉。譬如说最近老是吃口味重的食品，突然发现了口味清淡的甜品，就会让人有试试看甚至以后改变口味的想法。我想，GBA 之所以成功，正是因为其本身的与众不同。

——但是从目前发售表上来看，感觉大多数游戏都是移植作品以及旧作的翻新，让人感到缺少新意。

岩田：这个嘛……对于现在的大众而言，在掌机上玩到这种水准的游戏，这本身就已经令人感到十分新鲜了。以往只能在家用机上才可以玩的游戏如今竟然可以在拿在手上，随时随地玩，再加上移植时加入的新内容，这些要素就已经可以满足绝大多数的玩家了。不过，正如你所说，任天堂是绝对不会就此满足的，在这基础上还有许多计划等着我们去实行，因此我们必须不断努力才可以实现任天堂全体员工的理想。

其实对我们而言，随时都会有任天堂产品的新使用者加入，所以我们就要去为他们考虑如何可以更方便快捷的使用与理解我们的产品。因此，对于任天堂来说有两件事必须要去做：

第一，就是为对现今游戏复杂的系统与枯燥的内容感到烦闷，或是新加入任天堂阵营的人们，准备一个可以令他们觉得容易开启的大门。即使是 SFC 时代的游戏，和现在某些游戏相比还是可以让人觉得有趣，因此如何将这些已经推出过的作品经过加工或修改而创造出全新的乐趣，并且让消费者可以放心的购买，这就是我们今后工作中要重点研究的课题。

第二，我们必须对现有的内容做出进一步的改革。例如：将“口袋妖怪”与卡片相结合，创造出“口袋妖怪卡片”，或者是将 GBA 能够改装成可以听音乐的‘GameBoy Music(暂称)’等等，这些以往不能称作游戏的新产品，也在公司的讨论会中达成了共识。利用 GBA 可以随身携带以及拥有众多新功能等等的优势，在此基础上还会有什么新的进化，这个是我们一直在思考的事情。

值得关注的 8 月，

—切尽在 SPACE WORLD……

在本届 E3 上，宫本茂回答了关于 NGC 版“马里奥”、“塞尔达”是否推出的问题。宫本先生表示将在 8 月“任天堂 SPACE WORLD”展会上发表。同时，宫本先生还说道：这次的“马里奥”不仅针对小朋友，对于年龄高的玩家而言也可以感觉到别样的乐趣，跟以前我们玩到的游戏完全不同。可以预见，8 月的展会将会是多么的激动人心!





在E3展会上，大家应该已经感觉到了NGC的与众不同之处了

——岩田先生也参加了当初GBA的发表会，那么如何展示GBA能够给人们带来的新乐趣，这也是当时您在工作中所要面对的课题之一吧？

岩田：如果我们能够随时为玩家创造出全新的乐趣就好了，但是这显然是不太可能的(笑)。在任天堂众多充满创意的游戏计划中，在上市后真正可以热销的微乎其微。虽然常常听到人们希望玩到真正有新意的游戏的呼声，但是大多数人还是对画质、音效等方面更为在乎，也因此使得人们对这些方面越来越挑剔。在这之中，我们要向人们展示我们在游戏方面所创造出的，不仅仅局限于画面上的全新乐趣。为了让人们了解到这些乐趣，我们什么事情都会去做(笑)。



——现在市场上很少出现一看到画面就让人感觉到刺激的作品了。您对这些画面极具真实感的作品有什么看法？

岩田：现在的游戏是向着完全拟真的方向而发展，这种趋势可以非常明显的感受到，不过目前在这个类型中已经没有可以让人们感受到冲击的作品出现了。就算是继续沿着这个趋势发展，制作者也已经察觉到在这方面已经很难再有突破。就算有，也必须花掉大笔的资金，这样对于开发商来说显然就没有任何开发价值了。如果说非要开发出画面逼真的游戏的话，用现在的开发方式还是可以的。不过，这样就要在开发上花费很长时间，而且还要花上很多金钱。就算这样，当游戏完成的时候那个开发平台在市场还存在吗？这些都是困扰开发商的问题。其实，这些开发商与其做这种费时费力的拟真游戏，倒不如从"口袋妖怪"这种题材新颖、乐趣十足的游戏中寻找答案。显然，并不是只有画面好才会给人们带来新的刺激。



E3上与会者专心的体验NGC游戏。

——在E3展会中，人们已经看到了任天堂的新主机NGC，对于整个游戏界，NGC到底可以为人们带来什么样的新理念呢？

岩田：在E3展会中，我们展出了可以供人们试玩的NGC游戏，而我们想做的，就是要人们在触摸到并开始体验NGC的一刹那，从心底发出"任天堂的产品与其他的不一样"的感叹。从这次E3展会中的反映来看，显然已经达到了我们预期的效果，因为你只要看看人们当时试玩NGC时的表情，就会知道为什么我会这么说了。

就算是NGC在硬件方面完全将对手压倒，这对于有意购买任天堂产品的人来说并非吸引他们的关键

——这次E3展上的确让人们有新奇的感觉。

岩田：在展会之前我看过宫本先生正在开发的作品，当时给我的感觉是"太棒了"！尽管如此，他本人还是认为有很多不足之处以及需要改进的地方。不管怎么说，在这次展会中我们并不想特意去宣传已经有了多少第三方厂商加入，硬件可以显示多少多边形等等毫无意义的数字报告。无论硬件多么强大，对于游戏本身来说是没有意义的。正好借这个机会我要说一句，在制作游戏方面，我们与其他厂商相比绝对是最强的，因为我们充分利用了在N64上积累的经验，并知道了在硬件中哪些能力才是对游戏制作上最重要的，不过我们也不会去刻意宣传。

——不让人们了解这种情况不是太可惜了吗？

岩田：我认为在人们看了之后会不会感到惊讶才是至关重要的。不过，如果NGC在实际使用时发现硬件比其他主机差，那么公司内部的软件开发部门一定会表示出不满。而现在经过测试后软件开发部门表示非常满意，显然NGC已经通过了我们内部的考验了(笑)，对于其他开发商而言应该不会对性能感到不满吧？这方面我们非常有信心。

另外，就算NGC在硬件性能上将对手完全压倒，这对于有意购买任天堂产品的人来说并不是关键所在。所以我们并不会刻意去宣扬，这些哗众取宠的宣传会违背我们任天堂的宗旨，因为当初我们的口号就是"技术力是后盾"。

——这个观点好像是在去年发表会上发表的吧？

岩田：对，当时竹田先生（董事兼综合开发本部长）曾经认为，性能这么好的机器却不能对硬件上进行宣传，实在是很不甘心。身为硬件开发团体的一员，大家都希望能够向大众展示自己开发的成果有多么惊人。

当时硬件开发部门已经将NGC在硬件方面达到了当时最佳的水平，并以此为荣。但是社长还是决定了宣传方面将以"最好的游戏"为主，对硬件上的优势完全避而不谈。说到底，如此用心的去开发主机，并非为了满足硬件开发人员，一方面是为了游戏开发者在开发上可以有更大的发挥，另一方面是为了购买NGC的消费者能够利用这台充满创造力的主机享受到游戏的乐趣。

——离NGC的发售日已经越来越近了，可是会不会因为要开发出令人感到新奇的游戏而推迟主机发售日呢？

岩田：NGC可以说是在"对N64的失败之处进行反省"的基础上开发的主机，所以我们坚信不会重演当年的情况了。NGC在开发上是台很友好的主机，制作人在开发中除了要考虑游戏本身的乐趣外，其他在开发方面都是非常轻松的，所以只要开发进度正常的话就不会出现软件推迟发售这种情况。最近我听到有传闻说"现在GBA大热卖，任天堂一定会推迟NGC登场的时间"。在此我可以负责的说，NGC是绝对不会推迟发售的。



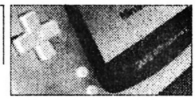
↑从岩田先生的话中，是否领会到了什么……



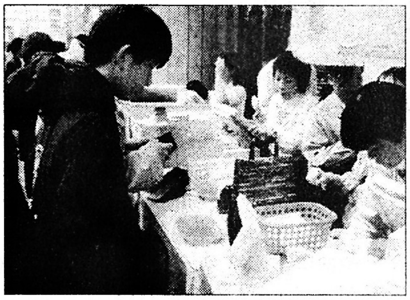
Step2 足迹 回顾一下已经发售了四个月的GBA！

在经过3月21日汹涌的购买人潮之后，GBA到底卖得怎么样了，就让我们通过最新的资料来了解一下吧。

1、通过数据资料来了解目前GBA在日本的销售情形



从GBA发售到现在已经过了四个月了，从市场形势看已经进入了稳定的销售阶段。因此我们统计了到目前为止GBA主机的销量，并将已经发售的软件销量为参考，回过头来看看GBA的市场到底是怎么样的。



→发售当天的人龙甚为壮观，购买者蜂拥至卖店门前。

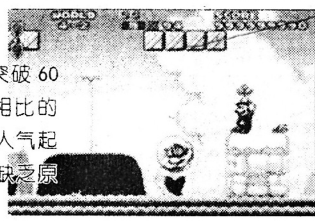
目前在日本，GBA的销售正如任天堂预期那样，不仅是在发售当天就抢购一空，就是到目前为止也仍然保持着非常好的销售势头。而游戏方面，大概是因为首发的作品太多了，所以目前销售成绩最好的只有"超级马里奥Advance"一款而已，累计销量已经突破了60万份。还有近期发售的战略大作"奥伽战争外传"也达到了第一周劲销14万份的惊人成绩。另外，由于GBA能够向下兼容GB的游戏，因此有许多人在购买GBA的时候会选择"勇者斗恶龙怪兽篇2"及"塞尔达传说"等热门GB游戏，从而影响了GBA部分游戏的销量。不过，若与当初PS2的发售情况比较，GBA的主机与游戏的平均比率仍然超过了"1"还是非常了不起的。但是，如果不能尽快推出可以推动主机销量的游戏的话，这种势头不可能保持很久。

1、累计销量持续走高



发售当月的出货量达到了100万台，而这百万台主机仅在发售瞬间即被抢购一空。尽管目前每周的出货仍然保持着10～15万台的数量，但是缺货的情况依旧没有改观。按照这种势头发展下去的话，相信在年内GBA普及量达到1000万并非吹嘘。不过，今后是否会推出重量级的游戏还是关键(目前日本突破200万)。

2. 游戏销量如何？



尽管"马里奥A"的销量已经突破60万份，但是若与GBA主机的销量相比的话，还是比较少。看来"马里奥"的人气起到了一定的作用，现在的GBA比较缺之原创作品……

1	超级马里奥ADVANCE(60万)	3	转转棒(21万)
2	F－ZERO(30万)	4	奥伽战争外传(18万、目前上升中)

3. 每卖出一台主机所搭配的游戏数量

由于先前发卖的PS2及WSC同样具有向下兼容的功能，所以人们也担心GBA在软件平均销量上出现走低的情况。不过，从统计的结果看来，还是比较令人欣喜的。但是，GBA首发的游戏高达25款之多，所以从软件推出数量上看来，其实情况并非十分乐观。而且目前GBA即将推出的游戏同首发时相比少了很多，这也是今后急需解决的事情。

主机名	发售日期	首发量	游戏	游戏销量	平均游戏销量
PS	'94/12/3	10.7万台	8款	15.7万套	1.47套
N64	'96/6/23	30.8万台	3款	35.7万套	1.16套
DC	'98/11/27	11.9万台	4款	15.7万套	1.31套
PS2	'00/3/4	68.1万台	10款	58.5万套	0.86套
WSC	'00/12/9	18.1万台	5款	17.3万套	0.96套
GBA	'01/3/21	62.5万台	25款	65.5万套	1.05套



GBA家族不断的加入新色彩

为了适合大众不同的口味，任天堂先后推出了几种不同颜色的GBA，比如在4月27日发售的粉红色主机，就吸引了相当多的女性玩家选购。

为什么现今推出的游戏大多是超任的移植版？？？

这是因为GBA是一部强化2D的主机，从SFC上面移植游戏简直易如反掌，并且在开发费用上也非常划算。同时，开发周期短，这样也可以弥补软件上的缺乏。对于新加入GBA软件开发阵营的厂商来说，也可以尽快熟悉GBA的软件开发环境。当然，如果超任游戏移植太多的话，反而会令人觉得GBA的游戏冷饭较多，这对购买者心理上的影响是绝对要注意的。



←与其说是SFC移植版，不如说街机的进化版。



2、GBA首款销量突破百万的游戏会在何时出现？



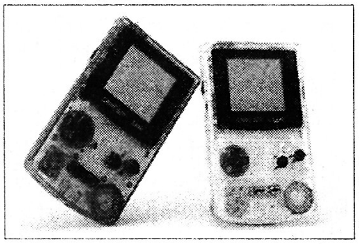
突破百万套纪录的GB游戏	
俄罗斯方块（'89/6/14）	423万套
口袋妖怪红（'96/2/27）	418万套
口袋妖怪皮卡秋（'98/9/12）	418万套
勇者斗恶龙怪物篇（'98/9/25）	230万套
马里奥医生（'90/7/27）	208万套
星之卡比（'92/4/27）	164万套
游戏王（'98/12/27）	161万套
电子宠物（'97/6/27）	145万套
役满（'89/4/21）	127万套
浪漫传说·魔界塔士（'89/12/15）	109万套

如果想要使主机迅速的普及，就需要有销量能够达到百万的游戏发售。在这里我们简要回顾一下GB时代的百万级大作，并且来预测一下在GBA上销量可能突破百万的作品。

正如左表所示，"口袋妖怪"销量所占的比例最大。另外，像"俄罗斯方块"和"电子宠物"等这些成为"社会现象"的作品，也很容易突破了百万。

不过值得关注的是，除了"口袋妖怪"之外，唯一销量突破百万的RPG作品，就只有"浪漫传说·魔界塔士"。也许正因为是便携型主机，阻碍了RPG游戏在掌机上的销量。不过，毕竟RPG是所有游戏类型中最受欢迎的，相信在画面表现力强化的GBA上，一定能够出现大卖的作品。而这也只是时间上的问题。

以下就让我们看看在GBA上有可能达到百万销量的作品吧！

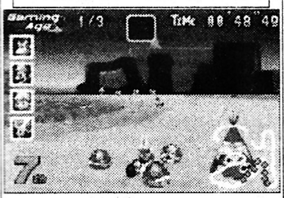


←不败的GB系列，难道就真的没有人能够撼动它的地位吗？

纵观可能突破百万的GBA作品……

马里奥赛车Advance

■任天堂■RAC■7月21日



讲到任天堂的RAC，就一定要提到"马里奥赛车"。当年的SFC版销量突破了382万套，N64版也达到了212万套的佳绩，从两作销量都突破200万来看，GBA版应该也不会太低。唯一令人比较担心的，就是到了本作发售时GBA的普及台数会达到什么地步。

魔法假期

■任天堂■RPG■年内预定



宣传之初被称为是"交流型RPG"，游戏中或许会加入只有GBA才有的崭新系统，而这点也许会成为这部游戏的卖点之一。虽然这部游戏是由原"圣剑传说"的制作组所制作的，但目前人们对于这款游戏的认知度好像还是未达到预期的效果。

口袋妖怪GBA

■任天堂■RPG■2002年预定

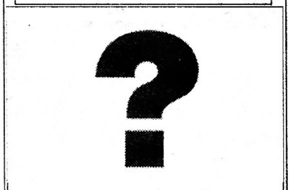


←此图为GB版「水晶」

目前已经成为了任天堂最大的摇钱树的作品，并且还引发了令人瞠目的社会现象。最新作是于去年发售的"口袋妖怪·水晶"，销量也达到了喜人的140万份。目前唯一担心的是，明年的GBA版发售时，"口袋妖怪"的人气还会有那么大吗？

塞尔达传说GBA

■任天堂■A·RPG■未定



在今年媒体对任天堂董事兼宣传部长今西先生访谈中，曾经提到发售的GBA版"塞尔达"的可能性。而且若能与NGC连结再加上全新的系统，相信达到百万销量是绝对没有问题的。

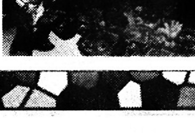
今后的GBA游戏

会出现全新内容并充满乐趣的作品

其实，GBA不仅仅是移植SFC的作品而已。目前已经预计发售只要读取印在卡片上的条码，就会发出口袋妖怪声音或是显示相关动画的"口袋妖怪卡片（暂称）"，以及可演奏音乐的"GameBoy Music（暂称）"等全新类型的游戏。可以预见的是，今后GBA的游戏会出现令人惊奇的作品。



←连接GBA的「口袋妖怪卡片」。



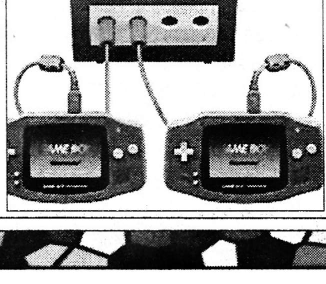
←不是音乐游戏，而是以音乐演奏为主的『GameBoy Music（暂称）』。

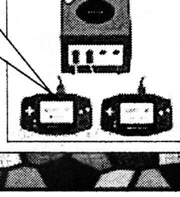
与NGC的游戏联动

具体会如何进行？

在媒体对今西宣传部长的访谈中曾经明确表示出利用NGC的8厘米光碟为GBA提供游戏的构想，但很可惜的，至今任天堂仍未对外公布这一计划的具体内容。从技术角度看应该不存在问题，想来只要等NGC发售以后，这一构想就会实现了。而关于这方面的内容，随着NGC发售在即，我们也会对其进行跟踪报道。

→NGC与GBA相连结之后，将会为玩家带来何种新类型的玩法呢？







Step3 NGC

任天堂想通过NGC告诉我们什么？

即将于下个月发售的任天堂新主机GAMECUBE，我们从其设计理念中可以发觉到任天堂对今后游戏的想法

在刚刚过去的E3展中，NGC为我们展示了富有创意的游戏。

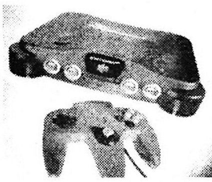
而关于NGC的设计原点，在去年8月任天堂召开的发表会上，身为任天堂董事兼综合开发部部长，也是N64生父的竹田玄洋先生表示："NGC是在对N64进行反省之后所开发的"。N64可以说就像是一辆难以操控的跑车，如果你能够驾驭它就可以跑得很快，但如果游戏开发者无法掌握N64开发工具的话，就无法在其上开发出令人满意的游戏，所以，也可以说N64是一部考验制作人实力的主机。而现在的NGC，则是一部任何人都可以轻松掌握的主机，制作人可以利用NGC来开发出自己头脑中所想的东西。换句话说，NGC就像一辆家庭用车，驾驶简单，但是却拥有F1赛车的速度。而从任天堂发表的硬件规格看来，的确在开发环境上面减轻了游戏开发人员的负担。

"让制作者可以专心于怎样使游戏变的好玩起来，而不必在开发上费尽心思"——这就是任天堂在NGC的硬件设计上，所要表达的主要理念。



为什么要对N64的设计进行反省？

N64对于游戏开发者来说是个很难掌握的主机，这件事想必玩过N64游戏的人都会察觉到。这个可以从拥有强劲技术力的任天堂所开发的N64游戏，与其他第三方厂商所制作的N64游戏，从品质上比较一下就一目了然了。尽管任天堂高喊着"改变游戏"的口号，但是利用N64来实现这一口号却实在是太难了。连身为著名程序设计者的岩田董事都说："要想在N64上开发出最好的游戏就需要开发人员付出至少四成的精力"。



多边型显示性能

主机	规格
PS2	每秒显示6，600万个多边形
XBOX	每秒显示15，000万个多边形
NGC	每秒显示600～1，200万个多边形

↑XBOX与PS2是理论上的尖峰值，而NGC则是最低限度的数值。

左边的表格中是3部主机的多边形能力（官方公布的规格）。正如表中所示，NGC在这方面是最少的，让人有感觉好像NGC在画面表现力方面会很差。不过这里是有"水分"的，实际上NGC的多边形能力是以假定实际进行游戏时的"实际表现性能"来得出的。也就是说，这并不是NGC性能上的峰值，而应该说是NGC最低限度可以保证的性能。不追求理论上的峰值性能，而是让开发者不必在开发上费心就能维持相当高的画面水准的性能，这就是NGC的最大优势了。

感觉玩家即将再度回到任天堂了……



美国任天堂董事：荒川实

——你觉得NGC在E3展会上的反响如何呢？

荒川先生（以下称荒川）：我感觉就跟PS2发表会时一样啊（笑），参观过任天堂展区的人们都非常惊讶于NGC的表现。很多人都在我们的展区前驻足欣赏，人数非常多呢。感觉起来就好像是所有玩家都要回到任天堂的怀抱里了。

——任天堂一向强调与其他人不同，那么NGC的特点在哪里呢？

荒川：NGC最重要的优势就是可以将自己头脑中想象的内容轻易的展现于画面上（编按：请注意这段话），在开发上将会令制作人感到"太容易了"！比如宫本先生正在全力制作的"PIKMIN"，像这类充满创意的游戏只要想做就做得出来，而且能马上开发完成，这就是NGC的特征。

——除了SEGA以外，其他第三方开发商好像在NGC游戏的开发步伐有些慢？

荒川：这种情况好像只有等主机正式推出以后才会有所改观吧，目前预计要发售的游戏主要还是我们与第二方开发商制作的。不过，相信不久就会有许多的厂商加入软件制作的行列，尤其是在发觉到NGC在开发方面的优势后。

——网络方面现在有什么样的计划吗？

荒川：现在我们正在进行研究，而其中最主要的还是要以那种销售渠道来发卖。

——请展望一下未来。

荒川：今后任天堂的精力将会围绕NGC和GBA这两部主机，也相信它们能够给玩家带来前所未有的新感觉。

发售前最后确认……NGC玩起来的感觉到底是怎么样的？

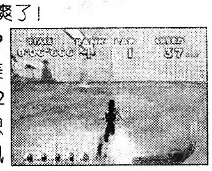
●读取速度怎么样？

真的是相当快，将盘放入、打开电源之后，到游戏启动的时间仅有5秒而已。在游戏中，比如"全明星大乱斗"，每关的读取时间也只有3秒不到。果然是任天堂最重视的部分呀。

●关于手柄的操作感觉……

操作感觉非常微妙，尽管B键有所改变，但是手感可以说是好极了。即使是细微的操作也可以轻易表现出来。真是完美的手柄，玩起来太爽了！

●画面怎么样呢？



实在是太美了，与Xbox和PS2比起毫不逊色。只要看看"蓝色风暴"这款游戏，NGC到底是什么样的实力就会心中有数了。



在即将发售时让我们再来了解一下 NGC 的 4 项硬件特征



●采用超高速内存"1T－SRAM"

NGC 上所装载的内存，其本身非常特殊，被称为"1T－SRAM"。这由美国 MoSys 公司所开发的内存，其特点是让运算时间变得非常短。比如内存在为 CPU 的进行资料处理时，如果运算时间很长的话，表示资料处理上进行不顺利，即使再高性能的 CPU 很快速地下达各项指令，如果全部指令堆积于内存，那就会出现拖慢情况。而 NGC 凭借着 1T－SRAM 而大大的降低了运算时间，这也使开发者使游戏进行起来更为顺畅。



●神秘的"A 内存"

NGC 上面搭载了 24MB 的 1IT－SRAM 作为主内存，其实在 NGC 硬件内还搭载了 16MB，称为"A 内存"作为辅助内存。在任天堂去年 8 月发表 NGC 的时候，宫本茂先生对于该内存的功能曾说"这是秘密。正如其名会是很好的内存。"从字面上理解应该不是 1T－SRAM 这种高速内存，但是可能会用在提高光盘资料读取速度上(好像还会有其他用处)。为了让 CD 及 DVD 这些媒体的读取时间缩短，开发者都在这方面而挖空心思，而 A 内存应该会起到减少读取时间的作用。



●LSI 系统"filpper"

"filpper"是担任显示图像方面相关功能的部分，也就是 NGC 的 3D 影像处理基本芯片，就相当于 PS2 的"Graphic Synthesier"，因此可以进行超高速运算 3D 多边形影像。

另外，filpper 还具有可以节省开发者在某些方面工作的特征，例如不需借用主 CPU 的"Gekko"晶片，便可以做滤镜或反锯齿等等特殊效果，对游戏制作者来讲实在是方便了许多。





●特殊规格的 8 厘米光盘

NGC 所采用的媒体，是与日本单曲 CD 相同大小的 8 厘米光盘，而 DVD 规格则是采取松下电器的，已经加入智慧财产权保护的特殊格式。任天堂之所以选择这个规格，目的还是在于防止被盗版。此外，读取资料时则采用"CAV(回转速度一定)"的方式，这与硬盘的读取方式是相同的，可以高速读取资料，在这里也可看出任天堂对于"速度"上的重视。



《电软》编辑部对任天堂的展望……

王骏生



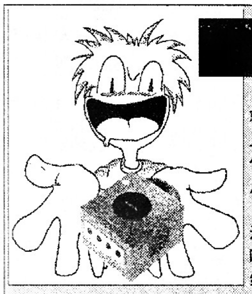
任氏的宗旨是以推出好玩的软件为目标。游戏不好它宁可不出。在如今垃圾作品满天飞的时候，这无疑是明智之举。只要主机性能过得去、软件数量符合要求，玩家自然会有正确的选择。

任天堂另一件无人可以比拟的法宝就是 GAME BOY。这个在全世界已经累计销售过亿台的主机，奠定了任天堂在便携式掌机中不可动摇的霸主地位。而这地位似乎将随着 GBA 的推出而更加巩固。任天堂已经明确表示了 NGC 和 GBA 之间的联动性，在未来将会有很多游戏必须通过两者的联动才能够完全享受到其中的乐趣，而 GBC 和 GBA 甚至可以在某种程度上成为 NGC 的控制器。这对于玩家来说，是一种强制的诱惑。

另外与 NGC 同时发售的将有 8 款软件，如果仔细想一想任氏把预定发售日从 7 月 14 日调后 2 个月的真正用意，显然是不想与"FF10"和"DEVIL MAY CRY"这两个 PS2 的强作直接对话。避其锋芒，然后取其最薄弱的环节出招，抢夺对手不甚注意的市场，任天堂才能真正站稳脚跟，才能获得进一步进攻的机会。

无论如何，任天堂必须首先完成本土作战，他们面对的情况比起微软来至少要迫切些。

风林



还有一个多月 NGC 就要发售了，尽管在 E3 上任天堂给了我们十足的信心，但还是令人多少有点担心。

不是担心 NGC 会推迟发售，而是任天堂在 NGC 发售后到底能不能给购买者以信心，即在游戏数量上满足更多人的需求。当然，即使还是保持像 N64 时代一样，任天堂也不会愁没钱赚，百万份的软件还是不会少。不过，这也是问题的所在——山内先生到底是把 NGC 摆在一个什么样的位子？到底想不想从 SCE 的手里夺回老大的位置(现在任天堂只在赚钱上是老大)？如果回答是"不"的话，那么 NGC 无论能否有更多的第三方厂商加盟也就无所谓了。

其实，任天堂是无法取代 SCE 的，SCE 也无法取代任天堂。NGC 只是任天堂对自己的挑战。从 N64 目前全球普及量 4000 万来看，NGC 达到这个数字根本就不是问题。无论如何，9 月 14 日那天，秋叶原的人龙出现是可以想见的。山内战略的正确与否，就快见分晓了……

拖把



不得不承认：姜还是老的辣，游戏还是老任强。在事实面前就算顽石都会低头，更不用说木头柄的拖把了。尽管在 E3 上排大队的结果只是拿到了一个用劣质塑胶制作的散发着奇怪刺激性气味的三无 NGC 模型，但一点也没有打消心中对任氏帝国的景仰之情。略作比较之后，拖把心中的天平自然而然就向 NGC 倾斜下去了……从拖把看来，所有的 NGC 游戏都给人耳目一新的感觉。也许是那种所谓的电影化的"大作"看得太多了，任天堂的东东真的让拖把感到很清新、很感动。

叶展



本次 E3 展任天堂之所以火爆，是因为任天堂一下子拿来两种新主机，NGC 和 GBA，再加上几个人们从未见过的超大作，如"露易鬼屋历险"、"星际火狐"等。难怪大家要争先恐后，不怕挤出一身臭汗也要先玩为快了。虽然笔者已经不是玩任天堂游戏的年龄了，但也必须承认：任天堂魅力无穷！关于 GBA，别的不说，其软件阵容就令人触目惊心。感觉几乎所有著名的 16 位机的游戏都将在 GBA 上复活。这种全明星阵容使得 GBA 根本不用担心失败，铁定成功。但是 GBA 并不是一个革命性的平台，在 GBA 上恐怕产生不出革命性的作品吧？这些都还是疑问……

特别提示：NGC 版"生化危机 4"确定与 PS2 版同时推出，发售日 2002 年。



塞尔达传说

~不思议的木之实 时空之章~

前不久登出的《大地之章》得到大家的广泛好评，现在应大家的要求登出其姐妹篇《时空之章》。

文/黑皮虫
责编/WP

GB 厂商:NINTENDO 类型:RPG
发售日:2001.2.27

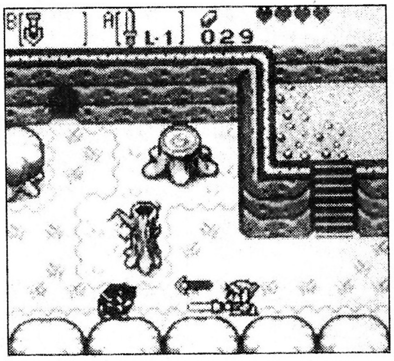
随着旭日东升，林克骑着马向着日出的方向奔去，突然间发现一座古塔，进得塔去却被一股神奇的力量带到了一片大陆上，开始了他的勇者之旅。

在途中碰见了歌姬被一群妖精围住，但是妖精看到林克的前来就全都逃走了。在感激之后林克带着歌姬推开挡路的石头，顺着歌声找到了一位唱歌女郎。这时，原本附身在歌姬身上的暗之祭司突然出现，又重新进入歌女的身体，并且在高台上“祭出”了时空旋涡，带着歌女离去了；与此同时，在现实的大地上也发生了时空错乱。看着这一场突如其来的噩梦，林克从歌姬手上接过了剑，决心拯救这个世界。

为了得到关于这个世界的一些消息，林克通过暗道找到**マカの**木，与其对话后它却消失了，往右走上得高台通过时空旋涡回到了“昔”。本想去找“昔”的**マカの**木，却发现暗道被石头堵住了。从村人的口中得知“暗黑の塔”正在施工，林克决定去那里看看，在最里面可以从监管的手中得到铁铲；这样就可以除掉暗道口的石头了。穿过暗道却看到两只小妖怪正围住“昔”的**マカの**木准备动手动脚，林克心中明白了难怪现代的**マカの**木会消失，手中却早已拔出剑冲了上去。“昔”的**マカの**木在感激之余也替林克打开了通往“今”的时空旋涡。回到“今”，与**マカの**木对话后可得到火种，可利用它烧掉一些挡路的树而到达村东的墓地。在墓场中一阵乱烧以后，发现了一条隐藏暗道，在里边点亮火找到了一把钥匙，利用它就可进入一号迷宫了。出迷宫后被告知去村西的森林，但林克发现手中已有了一些指环，遂决定先去指环店。在指环店中从老板那里得到一个指环盒和一枚纪念戒指（那里的老板，真好啊！）



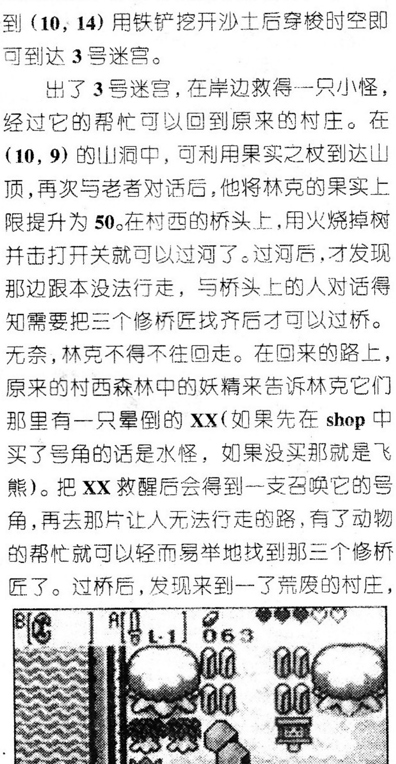
在村西的森林，由于三



只妖精的捣乱而无法前行，需要找到它们才能到达森林的深处（其实只需在屏幕边缘来回移动即可）。到得深处用手钳将石头搬起，不得了了，山洞倒塌了。为了回到过去查找原因，林克来到了歌姬的家中。在其家里推开挡在暗门前的石像得到了时空竖琴，这下可以在固定的地方穿梭于“今”和“昔”了。在“昔”的女王宫前知道了西边的森林中另一种果实。历经种种艰难终于找到了为数不多的**15**颗果实，不知道消息那里传得那么快，女王派人把林克召进了宫中并从林克手中征收了**10**颗果实，不过不幸中大幸是女王也给了林克**10**粒炸作为奖赏。出王宫后，似乎记得森林有个地方可以用炸弹炸开，去试试，果不其然，**2**号迷宫出现。

出得迷宫就被告知需要去南边的海，可是林克身上一无所有。在(**10,8**)的小屋中，屋主告诉林克在墓地的一个坟墓中有游泳衣。回到“今”在墓地中摇醒飞熊，骑在它的背上跃过(**12,6**)中的泥沼，推开最深处的墓牌，从里边取得了游泳衣和绳索。回到过去，把绳索交给(**8,11**)海边小屋的主人让他帮忙做木筏，但是他告诉林克在海上航行还需要海图，林克只得又回到现代想办法。在墓场旁遇到袋鼠，告诉林克它的手套忘在海滩上了。没办法，只好到海滩上帮忙找找。哪里有嘛，空荡荡的一片，不忙，不会是掉在沙里了吧，用铁铲挖挖看果然找到了手套，把它交给袋鼠就可以骑它了。利用它跳得高的特性，跳上原来不能上去的悬崖。在那里用剑打破一老者的汽球，从老者手中“夺得”了地图。赶回海边小屋发现木筏也做好了，这下可以出海了。那料，天有不测风云，在海上遭遇暴风雨后被刮到一座小岛上，俗话说祸不单行，林克身上所有道具在被当地土人抢走了。抱着“路漫漫其修远兮，吾将上下而求索”的心态，林克开始了漫漫求索路。在岛上行走时，注意把一些种子推到山的缝隙处。（至于道具索得的顺序为：铁铲→剑→用铁铲换手钳→炸弹“玩迷你游戏后得”→果实の苗→去(**15，11**)处把苗种上→用手钳换羽毛→时空琴→回“今”去种树苗的地方拿到果实，用此交换铲子。）待所有东西都物归原主后到(**10，14**)用铁铲挖开沙土后穿梭时空即可到达**3**号迷宫。

出了**3**号迷宫，在岸边救得一只小怪，经过它的帮忙可以回到原来的村庄。在(**10，9**)的山洞中，可利用果实之杖到达山顶，再次与老者对话后，他将林克的果实上限提升为**50**。在村西的桥头上，用火烧掉树并击打开关就可以过河了。过河后，才发现那边跟本没法行走，与桥头上的人对话得知需要把三个修桥匠找齐后才可以过桥。无奈，林克不得不往回走。在回来的路上，原来的村西森林中的妖精来告诉林克它们那里有一只晕倒的**XX**(如果先在 **shop** 中买了号角的话是水怪，如果没买那就是飞熊)。把**XX**救醒后会得到一支召唤它的号角，再去那片让人无法行走的路，有了动物的帮忙就可以轻而易举地找到那三个修桥匠了。过桥后，发现来到一了荒废的村庄，

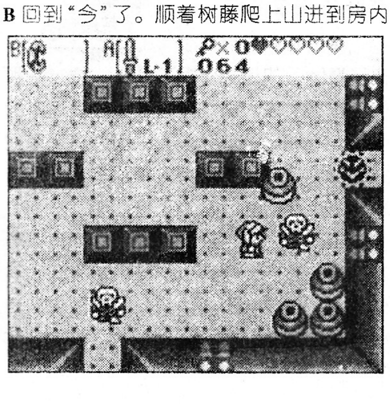


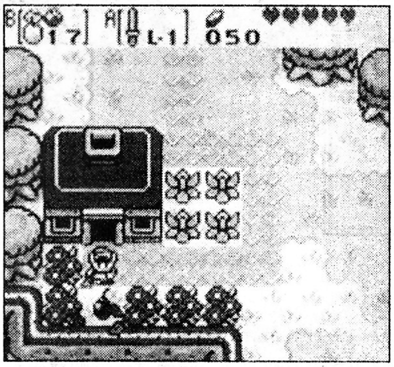
在那里可以得到“风”的果实(通过它到达不同的果实树的旁边)。为了弄清这座村庄荒弃的原因,林克回到了过去。从村人口中得知村庄中的一座火山快要爆发了,可并不是没有办法阻止,只需要拥有完整的祭祀物即可免除灾难。林克从村人处得到了一半,可是另一半去哪里找呢?在村西有一时空穿梭点,可是到现代却被石头堵住了。而在山顶处有一个可以潜入的秘密场所,在那里与老者对话后拉响时空竖琴将得到竖琴的进化形——竖琴 **B**。

这样,就可以在村西的时空穿梭点下使用竖琴 **B** 了。顺路而行,遇水推石,遇山结藤,避开落石到得仙人的家中,在这通过迷你游戏即可拿到完整的祭祀品了。(把敌人赶到洞中即可。)回到村中把完整的祭祀品放在中央屋中的祭坛上,这样火山也停止了。回到现代,哇!好美!蓝天,白云,青山,绿水!同时也发现了 **4** 号迷宫。

出得迷宫,翻翻地图,东北角还有一大片没有去过的地方。在那里,林克发现有当地人正在那里穿山打洞,并被讯问有没有**バクダソ**花,什么?炸弹的花?听都没听过。走出山洞来利用竖琴 **B** 回到“今”。穿过“今”的山洞发现了一座古堡,可是由于林克速度太慢每次都掉到下面,只有出来。往右走搬开一块石头后发现了穿梭点,回到“昔”。在“昔”找到了速度果实,这次去古堡便能轻易上到二层了,在第三层遇到一个扔炸弹的 **BOSS**,搞定它后就可以得到炸弹的花了。回去交给向你索要的当地人,他们会为你炸开一条通道并送给你 **5** 号迷宫钥匙。

走出 **5** 号迷宫,那几个向你索要炸弹的花的人给你说他们又新炸开了一条山道。沿路而行可在一山洞内参加跳舞比赛(说白了就是 **GB** 音乐节拍),获胜后可得到挂环,并且原来挡在山洞旁的人会让路。回到“昔”,同样挡在山洞旁的人会让路,穿过山洞,将种子种好后就可使用竖琴 **B** 回到“今”了。顺着树藤爬上山进到房内





玩迷你游戏(通过后再玩有机会获得“回旋镖”)。得胜出来后即可通过屋旁的穿梭点回到“昔”,又是一个小游戏,获得奖品后前往“今”。在原来跳舞的地方将得胜品与挡路人交换,出洞后就使用竖琴 **B** 回到“昔”与挡路人进行交换后进入他让开的山洞中与其中一人再次交换回到“今”;进入挡路人让开的山洞与洞中人对话,将刚刚交换来的东西给他并通过一个迷你游戏就可得到钥匙了。拿到钥匙即可前往(**13, 4**)的 **6** 号迷宫。可是在迷宫之内无论怎么也走不通,只得出来,与一旁的猫头鹰交谈后,知道在“昔”还有一个 **6** 号迷宫。回到“昔”穿过瀑布果然发现了一个迷宫,无奈却没有钥匙。想到“昔”也有一个跳舞的但还未曾玩过,在那里得到了另一把迷宫钥匙。

出迷宫后忆起许久没去王宫了,遂决定去看看。在王宫前发现守卫们都走了,可是宫殿门前却仍然有守卫,看来只有走秘道了,在庭院中躲开待卫(哈哈,合金装备!不过比它简单多了),踩动 **4** 个开关就可进入暗道了。在王宫中见到被附了身的歌女(用果实之杖的第 **5** 种果实攻击,待暗之祭祀出现后用“飞抓”打中后再行使用剑攻击)。打晕歌女后,女王却不失时机的出现,暗之祭祀也趁机附身到了女王的身上,幸好歌女的醒来又使用“特异功能”将大家带回了“今”,并使“今”的世界恢复了正常。可是要彻底挽救这个世界,林克还必须努力。歌女也把竖琴 **C** 交给了林克。

由于拿到了潜入衣,林克决定去西边的海中看一看。在(**6,13**)处使用竖琴 **C**,并不断利用海底和海面的变化加之与竖琴 **C** 的配合,到达海底“龙宫”。可是“龙王”却已病故。为了救龙王,林克回到了“昔”,并为它献上良药一副——血瓶。重新去“今”的龙宫,还健在的龙王为了答谢林克送了一把上古流传的图书馆钥匙。在那里去发现由于遗失一部书而无法前进,只好去现代的图书馆去看看;令人气愤的是尽管那里有,可是馆长却不肯借给林克。想到在过去的图书馆旁有一座塔还没有去过,便前往一看,却发现有一只妖怪,正准备冲上去砍杀之际,那妖怪却开口对林克说“它本是一仙子,由于被施魔法而变成了妖怪,只有通过解药才能复原。”并且她还可以将施法的大海还原成没有礁石阻挡的航道。林克到现代的图书馆对馆长分析了得失,讲明了好处终于得到了书。这样就可以通过书的指示在“昔”的图书馆中拿到解药。去对“妖怪”使用,妖怪复原了,大海也复原了。将好消息带给龙王,就可以去龙宫旁的 **7** 号迷宫了。**7** 号迷宫打穿之后,暗之祭祀在“暗黑**の**塔”中将“昔”的时间完全搞乱了,可惜林克还没有凑齐八个“时空之章”。

出迷宫后,被一个海底人叫住,给了林克一块“海珊瑚”,由于有了这个宝贝林克打算去海盗船中炫耀炫耀(有病啊!)。在(**7, 14**)的海底与海底人对话后它让开了道路。进得海盗船见过船长,果不其然,宝贝当场就被巧取豪夺了,不过还是得到了没有眼珠的石像,替它嵌上眼睛去就出现了一条秘道,一直通到 **8** 号迷宫的小门处。

八个“时空之章”终于都凑齐了,为了了解过去的世界怎么样了,林克来到**マカの**木所在处,并从那里得到了“**マカの**实”。整理装备即可前往暗黑**の**塔了(在塔中没有什么谜题,只是有一个很多台阶的迷宫,走到最后一排的倒数第 **2** 个,对付最后的 **BOSS**:当其变成乌龟时待它露出脸后再打;当其为蜘蛛时用炸弹把它炸晕后再打;当它飞在天上时直接用剑就行了。)

最后,林克拯救了整个世界(怎么都是千篇一律),人们为其塑造了雕像,让后世们永远追随,追随。



女神异闻录2—罚



"罚"以"罪"的女主角天野舞耶为中心，在与前作完全不同的异世界中展开全新的故事。"罪"与"罚"两者的时间轴不一样，"罚"和"罪"只是简单的因果关系，"罪"的结局是"罚"。

文/三日月
责编/WP

PS 厂商:ATLUS 类型:RPG 发售日:2000.6.29

第一章 七姊妹学园杀人事件

序幕

周防达哉自从在车站和舞耶相遇后，他被封闭了的记忆忽然好像电影般重现在他的脑海里。他走到曾经被火烧过的寺庙前，为了之前的记忆而感到烦恼，他最后决定要偿还以前犯过的罪。在另一边的某所会议室中，一班人正在进行一些宗教仪式。其中一位好像首领的谜之老人站在祭坛之前开始进行所谓"言灵之仪"。在这些人当中，有些人的衣服很像警察的制服，不知是否和警察有关。

天野舞耶刚完成采访的工作，回到Crystal杂志社的办公室。她在自己的桌面上收到一张字条，上面写着"下次便轮到你，JOKER"。舞耶还没有时间去想字条的内容，这时忽然水野总编辑找他。不知水野总编辑是否针对舞耶，除了把她的请假申请取消外，还把她的拍挡雪野薰调派到其他工作，并且要她单独负责"JOKER猎奇杀人事件"的采访工作。舞耶和水野总编辑对话完后，便会自动和雪野薰对话。跟着只要和所有职员对一次话后，再找薰对话，舞耶便可以乘电梯到大堂找她的好友——丽。丽知道舞耶需要工作而不能赴约后十分失望。于是她立即陪同舞耶到七姊妹学园做采访工作，希望能尽早完成，然后再一起去相亲派对。



七姊妹学园

到了七姊妹学园后，在教员室遇上两位调查的警察，他们怀疑一位学生和JOKER杀人事件有关。其中的一位警察就是周防达哉的兄长——周防克哉，牙子老师便问他有关达哉的事情，原来最近达哉没有回家也没有上学。两位警察离开教员室后，舞耶他们便和牙子老师谈话，原来牙子老师曾经是薰在"圣艾露美学园"的班主任。牙子老师希望舞耶等人在采访期间，不要太过刺激学生的情绪，免得校园产生混乱。当舞耶和丽两人走进校园1F的中庭时，遇上这所"七姊妹学园"的反谷校长。他正在欺负被警方怀疑的学生吉村杏奈，由于她以前经常和问题学生周防达哉一起，校长便向她说了些难听的话后离开。舞耶和丽问杏奈为什么不反抗，可是当她知道舞耶是杂志记者后，留下一句"杀了他"便离开中庭。

因为舞耶他们有事需要向反谷校长问清楚，所以便和丽一起到了校长室。当她们进入校长室时，被恐怖情景吓倒。她们发现反谷校长染满鲜血的尸体，同一时间克哉也到达现场，他观察了尸体后便判断和JOKER有关。这时在门口出现了杏奈的身影，丽立即怀疑校长是她所杀，不过她说和她没有关系便立刻逃走。克哉见状立即出去追她，舞耶和丽也跟着出去。三人追到走廊的时候，忽然有一只魔兽出现阻截她们，接着背后有个用纸袋套住头的男人走出来，并声称自己是JOKER。那男人召唤恶魔向三人攻击，目的是要迫使舞耶发动PERSONA，并叫她记起以前的事。克哉立即以嫌疑犯501号的名义拘捕它。这时三人内心的PERSONA忽然发动起来，并且把那恶魔消灭。JOKER为了要舞耶记忆起过去的事情，于是便亲自攻击她们，三人便立即晕倒。

无意识空间

当三人醒过来后，发现自己身处一个奇怪的地方，眼前有位自称菲利文的人，就是他把三人送来这个"意识和无意识之间"。菲利文向三人解释有关PERSONA的事情之后，说有一件事情要拜托她们。可是看来气弱游丝的菲利文，还未解释清楚事件就已经消失了。三人恢复意识后已经返回了七姊妹学园，克哉立即致电回警署要求派人前来协助。克哉向牙子老师说明校长被杀之事后，并要求她协助把学园封锁，跟着三人便继续去找JOKER。

三人走到3F的中间时，克哉感应到JOKER在4F。但由于4F的钟楼被锁着，舞耶等人要回到教员室取钟楼的钥匙。从草加老师那里取到钥匙的三人，走到4F进入了钟楼之后，看到刚才的JOKER正在追杏奈。克哉见状便喝令JOKER住手，JOKER召唤了三只恶魔对付舞耶她们，一只艾普莎(エンプ－サ)和二只亚比普(アペプ)。要留意艾普莎会使用回复魔法，要集中力量收拾它后，再消灭二只亚比普，只要用舞耶的PERSONA作回复，其余二人作集中攻击便可。

舞耶她们打倒那些恶魔后，再次被JOKER的魔法攻击打晕。舞耶在朦胧中听到一些打斗的声音，醒来后眼前出现了一个月前在车站遇上的de'ja'vu少年。那少年把七姊妹学园的校章交给舞耶，叫她拿着校章到青叶区的葛叶侦探事务所，把"拿着这个校章的话，被JOKER袭击也会安全无事"的传言散播出去。他在克哉和丽醒来之前便离开了，不过在离开之前，他叫舞耶把所有的事情忘记。当警察到了现场后，岛津管理官便向克哉查询有关的事情，克哉讲述所有事情后，岛津他们非但不相信克哉，还怀疑他的办事能力，叫他到温泉休息一下。克哉当然不理会他们，并且与舞耶和丽一起继续行动。

第二章 神秘的合作者

葛叶侦探事务所

舞耶等人按照那少年的话，带着校章去了青叶区的葛叶侦探事务所，要求把那传言散播出去。可是轰社长说没有这样的服务，不过记得曾经有人讯问过有没有把JOKER的传言散播出去。舞耶等人把所有事情告诉轰所长后，为了证实传言是否会变成事实，他便接受了这项任务。舞耶只要和轰社长对话，便可以选择散播不同内容的传言。侦探社门口的招财猫会叫舞耶捐钱，如果不捐的话它会说你小气。侦探社的

小环想起了之前问有关传言的客人，曾经用过 **INTERNET** 去寻找 **JOKER** 的传言。舞耶等人便尝试到那客人到过的"报夏"网页查找，看到网页的主人 **PAOFU**（パオフウ）留言给拉比度（ラビット），如果要 **JOKER** 的消息便去 **W·SLASH** 找那店员。舞耶等人便听从指示去 **W·SLASH**，那个店员叫她们使用红色的那部电脑。舞耶等人想再联络 **PAOFU** 时，忽然感应到 **PERSONA** 的反应。原来坐在她们对面的男人便是 **PAOFU**，他叫舞耶等人跟他到 **PARABELLUM** 相谈。

PAOFU

PAOFU 是位盗听猎人，他把传言收集回来后放在自己经营的网页上。舞耶把之前发生过的事告诉 **PAOFU** 之后，克哉便要求 **PAOFU** 讲出真相。**JOKER** 的传言之所以会在整个珠闲留市散播着，主要是因为那传言在某电视台公布后才会这样，而且 **JOKER** 好像和现任的外相"须藤龙藏"有关，因此 **PAOFU** 便对 **JOKER** 产生了兴趣。克哉对他的盗听行为感到反感，但 **PAOFU** 说须藤并不是好人。好像须藤的儿子原是十年前一宗连续放火事件的疑凶，在须藤龙藏的包庇下，事件至今仍未能得到解决。**PAOFU** 说如果留在舞耶的身边，相信会遇上向她攻击的 **JOKER**。但是丽和克哉仍不相信传言会成为事实，于是 **PAOFU** 做了一个实验，他致电到轰社长那里，叫他把"**PARABELLUM** 会有武器出售"的传言散播出去。不久，**PARABELLUM** 的 **MASTER** 便拿了些武器出来，这样 **PARABELLUM** 也成为了武器屋。虽然克哉叫舞耶考虑自身的安危才决定，但 **PAOFU** 以可能会再遇 **de'ja'vu** 而说服她。最后舞耶亲自烧掉了七姊妹的校章，来表示自己的决定，令 **JOKER** 可以再次接近她。

PAOFU 知道了须藤龙藏的儿子——龙也在蜗牛山的森本病院里，不过在前往蜗牛山之前，他先要带舞耶等人去 **VELVETROOM**（ベルベッとルーム），她们可以在那里召唤不同的 **PERSONA** 帮忙，但是必须要有足够数量的塔罗牌（タロットカード）和 **LEVEL**，和伊高鲁（イゴール）对话便可以进行召唤。召唤出来的 **PERSONA** 会变成 **PERSONACARD**（ペルソナカード），舞耶等人要降魔（装备）后才可以在战斗中使用 **PERSONA**。另外在任何时候都可以转换 **PERSONACARD**，不过最多可以拥有 **24** 张不同的 **PERSONACARD**。如果想把低 **LEVEL** 的 **PERSONACARD** 换走的话，可以到 **VELVETROOM** 归还不想要的 **PERSONA**。



蜗牛山

舞耶等人离开 **VELVETROOM** 后，除了可以在不同的商店购买装备和道具外，还可以在食店吃东西（可增加能力值或回复），还有不要忘记听取不同的传言。四人做好准备后便前往蜗牛山的森本病院，可是在通道前被一名警员阻止，说前面因为有意外而不能进入，众人感到十分奇怪。克哉知道除了这条通道可以前往森本病院外，还可以穿过蜗牛山直达森本病院。但由于蜗牛山在夜晚光线不足，再加上树林会阻碍视线，因此会很容易迷路，一定要清楚自己在地图的正确位置。另外，因为树林中充满了会使人产生"猛毒"、"睡眠"和"凭依"（附体）状况的恶魔，所以舞耶等人在进入蜗牛山之前，要有充足的道具用作回复，否则很弱的恶魔也赢不了。要留意在树林中会有一处供奉的地方，在旁边的木板记载着周防辰之进和黑田纯之介的事迹，不知道和故事有什么关系。

第三章　森本病院的恶魔

森本病院

四人通过了蜗牛山的树林到达森本病院的门口，进去后众人被一幕恐怖的场面吓坏了。有两个满身鲜血的尸体躺在地上，是两个 **MAFIA** 的人（**MAFIA** 是美国最大黑帮组织）。克哉认为事件可能和外国人有关，不过首先要找到这里的须藤龙也。进入了森本病院之后，会发现这里也有 **VELVETROOM** 和回复之泉，因此这里便是舞耶等人收集塔罗牌和涨经验值的好地方，收集了足够的塔罗牌便可以召唤更强的 **PERSONA** 帮手。在这版图出现的恶魔中以莫·索保（モー・ショボー）和冈卡度利斯（コカトリス）一定要留意，前者会使用自爆的魔法，之后还会依附在其中一人的身上。后者如果是复数出现的话，它的全体攻击魔法能把舞耶她们全灭，因此先发制人的战术和使用合体魔法是取胜的关键。

当克哉来到 **3F** 的 **303** 号病房时，看到须藤龙也的名字，于是舞耶等人便进入病房找他，可是发现房间空无一人。房间的地板和墙壁写满了很多的东西，克哉发现墙上贴了所有在 **JOKER** 杀人事件中受害者的相片。另外还有一首"玛尔亚（マイア）的宣言"之诗，不过众人也是不明白诗中的含意。就在这个时候，舞耶的心口突然感到很痛而跪在地上，丽便急忙上前慰问她。原来舞耶自从在车站前遇上 **de'ja'vu** 少年之后，不时的心脏会很痛和不适。待她回复过来后，众人便继续找寻须藤龙也的踪影。经过 **3F** 右边走廊尽头时，克哉们感觉到 **JOKER** 的反应，四人便上去 **4F** 查看。在进入院长室之前，舞耶等人必须提升了若干的 **LEVEL**，同时也要召唤一些更高 **LEVEL** 的 **PERSONA** 使用。最好是一些对火魔法有较强耐性的 **PERSONA**，还有可以使用全体回复 **HP** 魔法的 **PERSONA** 也很重要。

须藤龙也

舞耶等人进入院长室之后，看到所有职员的死状，和门口那些台湾人一样，尸体也是全身沾满鲜血。这时看到一个满头白发的男人，他手上有把染满鲜血的剑，身旁还有一只魔兽守候着。这个男人就是须藤龙也，克哉看见房间的状况便判定是他的所为，并且声称要拘捕他。龙也毫不理会克哉的话，只是问舞耶有没有记起以前的事，叫她把那些记忆回复过来。**PAOFU** 问他为何在十年前会有能力干出那些连续放火事件，龙也回答是言灵给他的力量，是"那家伙"用电波教他的。这时龙也发现外面有"那家伙"的同党，**PAOFU** 便到窗边查看，他发现病院的大门口有一架车和三个人。其中他们的首领脸上有一条很长的伤疤。**PAOFU** 看见那人后便面色一沉，而且一声不响便走出院长室，丽和克哉不断叫他也不理会。

龙也叫舞耶等人如果想知道真相的话，便去港南区的"空之科学馆"找他，但是要平安离开这里才可以，说罢便使用魔法离开森本病院。那只一直躺在须藤龙也身旁的魔兽终于起来，并且向三人发动攻击。这只 **BOSS** 魔兽名叫希露哈度（ヘルハウンド），它除了会使用火炎系全体攻击的魔法外，它的物理攻击同样利害。由于



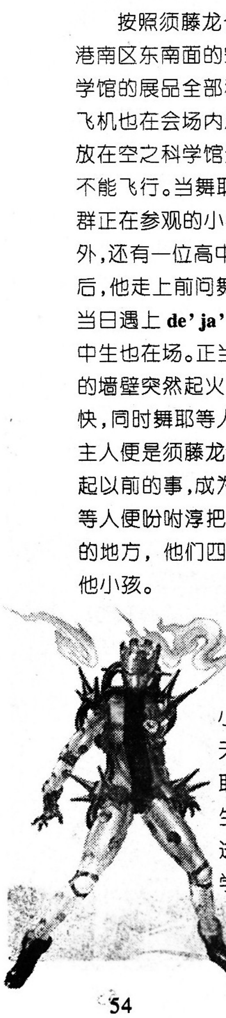
PAOFU 走出了院长室，因此这场战斗只有舞耶、丽和克哉三人。如果舞耶在进入院长室之前，曾经召唤了一些对火炎属性耐力较强的 PERSONA 的话，众人便要降魔那些 PERSONA。要用一个人负责使用回复 HP，另外两人合力使用合体魔法对付魔兽，但不要使用火炎系的魔法攻击。如果舞耶等人还是使用初期的 PERSONA，战况便会很危险。

克哉三人把那魔兽打倒之后，便立即走到病院外找 PAOFU。在病院大门看不见之前那三个神秘人的踪影，只见到 PAOFU 站在那里。由于 PAOFU 的离队，令到三人陷入苦战之中，因此克哉和丽也同时向 PAOFU 质问。不过 PAOFU 并没有讲出在停车场发生的事，看来 PAOFU 的身份并不是那么简单。这时克哉说要尽快赶去空之科学馆，因为他不能就这样放过须藤龙也那家伙。于是众人把装备和道具整理好后，便赶往空之科学馆去。

第四章　空之科学馆的火灾

空之科学馆

按照须藤龙也的话，舞耶等人来到了港南区东南面的空之科学馆。这所空之科学馆的展品全部和航空有关，一些古旧的飞机也在会场内展览。不过最特别的是摆放在空之科学馆天台的飞船，只供展览而不能飞行。当舞耶她们进入馆内时，看到一群正在参观的小学生，馆内除了小学生之外，还有一位高中生。那位高中生看见舞耶后，他走上前问舞耶是否曾经见过面，原来当日遇上 de' ja' vu 少年时，这位叫淳的高中生也在场。正当他们说话的时候，展览厅的墙壁突然起火，而且火势蔓延的速度很快，同时舞耶等人听到可怕的声音，声音的主人便是须藤龙也。他再次叫舞耶赶快记起以前的事，成为他们的自己人。这时克哉等人便吩咐淳把小学生带到天台较为安全的地方，他们四人要在周围搜索有没有其他小孩。



由这时候开始，舞耶他们要在 30 分钟内，把空之科学馆内所有的小孩救出，并且要成功逃到天台之上。除了 F1 之外，舞耶她们必须把每层的小学生救出后，才可以继续前进。如果未曾把在 2F 的小学生救出，四人经过大堂高座的通道时，也会重返原地，直至救出小学生，才可以通过那里。另外在 3F 和 4F 之间，淳会在通往上层的楼梯口挡着，并且告诉舞耶还有多少个小学生未被救出。在 3F 往上层的楼梯前，会有回复之泉可供舞耶等人使用。当她们到达 4F 时，会再次听到须藤龙也的声音，之后 4F 便会充满恶魔。舞耶等人遇上恶魔的时候，无论会进行对话或战斗，限定的时间仍然会继续减少。因此无谓的战斗可免则免，可以利用逃走去避免战斗和交谈。如果时间充足的话，便可以取走所有宝物，相反便不要勉强。因为在这版中是不能储存进度的，如果死掉或不够时间的话，便要重新再开始。

天台之战

几经辛苦终于到达天台，这时再次看到七姊妹学园出现过的 de' ja' vu 少年，他正在和须藤龙也对峙着。须藤用剑挟持着淳，还叫他快些记起以前的事。他把一支康乃馨交给淳，告诉他原本是和 JOKER 互相对应的。de' ja' vu 少年要求须藤放开淳，还说他已经和这件事没有关系。这时舞耶等人来到，舞耶称呼那少年为 de' ja' vu，克哉才知道舞耶一直找寻的 de' ja' vu 少年，便是自己的弟弟达哉。须藤龙也看到舞耶也出现，决定要把以前的一幕重现在舞耶面前。他把众人的踏足地破坏，达哉更差点掉了下去，幸好舞耶把他拉住。舞耶没有因为这一幕重现而回复记忆，令须藤大怒起来，于是便放开胁持着的淳，走到舞耶面前举剑杀她。就在千钧一发的情况下，淳情急地把龙也推下洞内，救了舞耶一命，但他因此表现得很激动。被救回的达哉上前安慰淳，不过因为达哉知道自己的名字而感到奇怪，这时 PAOFU 提醒众人要想办法离开火场。

达哉叫众人跟他进入展览用的飞船之内，他要利用传言让飞船可以使用。结果飞船真的飞了起来，它离开了着火的空之科学馆，向着海的方向飞去。众人脱险后问达哉，为什么会懂得驾驶飞船，他解释已经看过一次，说着达哉便把操作的重任交给淳。突然间整个驾驶舱发生很大的震荡，达哉便跑出去看看情况，众人也跟着他前去。在驾驶舱外，被淳推下楼的须藤龙也仍未死去，只是右边脸严重受伤，弄至血流满面。他在极度痛苦和愤怒之下，召唤了两只积斯（シャックス）和两只美罗达劳斯（ミノタウロス）出来一起攻击舞耶等人。对付它们最好的次序是积斯、美罗达劳斯，最后才是须藤龙也。积斯会以魔法攻击众人，而且水系攻击无效，不过对飞具，火炎和地变系攻击防御力较弱。美罗达劳斯会以物理攻击众人，用物理攻击它只会扣很少 HP，要集中用魔法对付。把四只恶魔打倒之后，便要对付须藤龙也。他会吸收火炎系的攻击，因此不能向他发动火炎系魔法。如果达哉的 PERSONA 阿波罗（アポロ）可以在战斗 RANKUP 的话，便可以使用另一招强大的物理攻击。另外的四人之中，起码要有一至两个人负责回复的工作，其余的人便以合体魔法攻击须藤龙也。要留意 JOKER 有一招会借用其中一个同伴发动攻击，之后那同伴的战斗行动会变成“攻击”，玩者需要重新设定他们的行动。打倒须藤龙也之后，他说 JOKER 不会这样便消失，只要有合适的人便会附在他的身上重生。

神秘的达哉

消灭了须藤龙也之后，淳便急忙从驾驶舱跑出来，说飞船因为刚才的爆炸而渐渐向下沉。达哉一言不发地走到机舱的门口，发动 PERSONA 把舱门打开。克哉正想上前问他打算怎样时，更被他一脚踢了下去，跟着回头叫众人跳机逃生。当轮到淳的时候，淳把他的打火机送了给达哉，达哉感谢之余，也因没有东西送给他而道歉，说罢便把淳推了下去。到最后轮到舞耶，达哉再次向她叮嘱，把以前的事情忘记，做回一个普通的女孩。当把众人都推到海里之后，达哉却未能及时逃离飞船，飞船撞向海面，冲击的力量连码头停泊的游艇也感觉得到，整架飞船更一分为二并且燃烧起来。

舞耶等人平安回到岸边，克哉四处寻找达哉的踪影，PAOFU 说他可能被冲到其他海岸。丽以为 JOKER 已经死了，她可以做回一个普通的女性，但 PAOFU 却告诉她 JOKER 的事情仍未解决，仍未知道须藤龙藏的真正目的。克哉同意 PAOFU 的话，于是便致电回警署报告。这时 PAOFU 笑他仍未了解事情的复杂，即使通知了上级也是没有任何用处的，如果不信的话便回去警署看看。克哉听了 PAOFU 的话后，虽然明白他的意思，但仍警告 PAOFU 如果阻碍警



察的话，在捉到须藤龙藏之前，会先把他捉到监狱里，说完便独自回去警署。丽见状也决定了不再插手这件事情，还劝舞耶也不要再调查，跟着便独自回去了。PAOFU 问舞耶是否停止调查事件，舞耶却坚持继续进行。PAOFU 便叫舞耶回自己的公司，他稍后会去和她会合。

第五章　被 JOKER 附身

奇怪的占卜

舞耶独自返回出版社后，接待处的职员告诉她水野总编辑找她，而且语气很不友善，舞耶便第一时间找她。进入总编辑房间时，看到水野和被称为云罗千鹤（ワンロン千鶴）的美人占卜师在交谈，水野总编辑便质问为何不能联络舞耶。千鹤看到舞耶的面相，便主动要求给她占卜。千鹤说舞耶觉得自己不再是自己，最近为了比自己年轻的男子烦恼，还说了一些前世今生的奇怪的话后便离开，水野总编辑叫舞耶尽快把采访的报告书交给她。在办公室内的同事围着电视，观看节目中云罗千鹤为 JOKER 事件做出的占卜。她指出 JOKER 称为"女娲"，利用人心的罪和嫉妒等邪气来支配人，只要曾经利用"女娲"诅咒别人的人，便有机会成为 JOKER。在同一时间，正在盗听须藤龙藏电话的 PAOFU，听到他和不知名的人说话，内容是要求须藤龙藏帮他，把阻碍他们计划的神秘少年消灭。

镜头回到港南警署的署长室，岛津管理官接听完神秘的电话之后，克哉便敲门进入。他把经过的事情说了出来，可是岛津否定了克哉的话，还说森本病院因为发生气体爆炸引起火灾，所以病院内的所有人也被烧死，另外飞船意外事件也正在调查中。富田署长命令克哉不要妨碍调查，他终于感到事情的复杂，于是便离开了署长的房间。这时在署长房间的客人，带着轻视岛津他们的语气，赞扬克哉的骨气。这位客人原来是在森本病院前，面上带有疤痕的神秘人。岛津他们利用手提电话的纪录，找出曾经召唤过 JOKER 的名单交给那个神秘人，叫他一个也不能放过，神秘人在名单中看到了丽的名字。

丽的异变

丽回到 GOLD 健身中心，继续进行拳击练习，她心中不断说和 JOKER 没有关系了。这时有数位学员在谈论千鹤在节目中，关于 JOKER 定义的解释。镜头回到舞耶的办公室，电视报导了森本病院火灾的消息，舞耶觉得十分惊讶，于是便出去找克哉他们。当舞耶乘电梯来到大堂时，PAOFU 已经在那里等她。舞耶把那个假新闻告诉 PAOFU，他推断因为须藤龙藏要消灭所有证据，所以才要做假新闻。二人决定首先和克哉会合，于是便去了港南警署。克哉把警方的状况告诉了舞耶他们，舞耶也感到很意外。克哉因为受害者不断增加而感到难过，这时舞耶的手提电话响起，丽叫舞耶在她变化前尽快逃走。克哉和 PAOFU 认为她已经中了 JOKER 的咀咒。这时舞耶忽然记起了一幕，原来丽以前被一名叫牧村洋一的人骗婚，那人骗走她所有金钱后离开她，她可能会利用 JOKER 向他报仇。舞耶把这件事告诉了克哉他们，克哉要在丽仍未犯罪前阻止她，于是三人决定把那个骗子找出来。PAOFU 叫她们先去平田区的"赤提田"，取得寻人的传言。

舞耶等人来到平田区的龟屋横巷（カメヤ横丁），在那里找到赤提田，跟老板娘说话得知，那骗子最近经常在青叶区的 PARABELLUM 出现，于是众人便去那里找那骗子。当她们到了 PARABELLUM 后，看到那骗子正在欺骗一名年轻女子，还撒谎说自己是研究院的副院长，用甜言蜜语向那女子借 300 万。看不过眼的克哉，便走上前表露刑警的身份，问他是否曾经欺骗丽。那人当然不会承认，克哉和 PAOFU 便做戏吓他，说丽会利用 JOKER 杀死真正的骗婚者，那骗子因为怕死的关系而承认，结果拆穿了他欺骗女子的计划。之后舞耶他们便带着他去梦崎区的 GOLD 找丽。

GOLD 健身中心

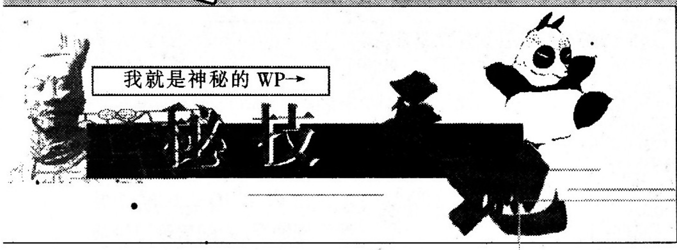
当众人进入 GOLD 的大堂时，发现有很多职员聚在一起，好像发生了什么大事。有位女职员告诉舞耶，有位女学员突然变得很奇怪，把拳击室内的人赶了出去，并且把自己锁在屋内。原本是有后备钥匙的，不过持有那钥匙的职员不知去了那里。克哉向那职员表示和丽是认识的，叫她把丽交给他们处理。在 GOLD 出现的恶魔中，有 LEVEL 很高的恶魔出现。在上一章中须藤龙也召唤的积斯和美罗达劳斯也会出现，但最利害是 22LEVEL 的化斯度（ファウスト）。如果舞耶他们和 PERSONA 的 LEVEL 不够高的话，尽量避免和它战斗。

舞耶到了 3F 的女性 STAFFROOM，会遇上一个变态男职员。他躲藏在 LOCKER 的后面，真不知道他想做什么。舞耶答应不会告发那男职员，不过条件是要他交出拳击室的钥匙。舞耶取得钥匙后便赶去拳击室救丽，众人看到丽伏在地上，克哉便说已经把欺骗她的人带来，并且将会用法律惩戒他，劝她不要做傻事。这时丽反而问舞耶在不在，如果舞耶回答「我在，丽！」(私はここよ，うらら！)的话，当走近丽身边时，丽便会攻击她，并且露出 JOKER 丽的面孔。众人见状都感到惊讶，丽的身躯已经被 JOKER 附身。这时成长了的 JOKERPERSONA 发动，众人唯有和它一战。要留意 JOKER 丽会使用风系的魔法攻击，而且和须藤龙也一样，会使用附身的魔法。最少用一个人负责全体回复的工作，其余两人以合体魔法攻击，最好降魔一些风魔法无效的 PERSONA。

打倒 JOKER 丽之后，丽便回复少许意识。于是丽便向舞耶道歉，她竟然中了舞耶敌人的诅咒，并且向舞耶作出攻击。这时牧村在旁煽风点火，叫众人杀了这女鬼。克哉听后走到他的面前，用手紧握他的喉咙，不过他仍在狡辩，舞耶便叫克哉放手。PAOFU 见状便说出他的想法，只要丽一死，便没有证人指证他。这时连冷静的 PAOFU 也上前打了他一记，不过丽要求克哉他们放过他，牧村便夹着尾巴逃走了。这时丽终于不支晕倒，克哉便叫舞耶送她去医院，不过 PAOFU 解释她是因为 PERSONA 的关系而晕倒，所以送她去医院也不会有帮助，要送她去 VELVETROOM 把 JOKERPERSONA 归还才会复原。在 VELVETROOM 清醒过来的丽，再次向舞耶道歉，还问她是否原谅自己。舞耶答应原谅她后，手提电话便响起来，原来是吉村杏奈致电来，通知舞耶她的朋友法子(ノリコ)变成 JOKER 的消息，希望舞耶可以尽快赶来梦崎区的 ZODISC(ゾディアック)拯救法子，她会在那里等舞耶。

~未完待续~





GBA KONAMI明星大赛车 HP = 9

隐藏机种出现条件：在“サイバーフィールド2”最后弯道转弯处的陷阱旁有个轮胎，取得这个轮胎就能使用“熊坦克（ベアタンク）”。另外，在“モアイオンザムーン”关卡最初的跳台往右飞就会跳到看不到的道路上，取得道路上的钻石就能够使用“宇宙巡航机（バイパー）”。

（WP：虽然没有什么创意，整体上给人感觉像是在模仿”马里奥大赛车“，但还是具有很强的可玩性，毕竟KONAMI也有许多能让我们感到快乐的”小明星“！）

GBA F－ZERO HP = 7

隐藏机种JET VERMILION出现条件：将士兵、骑士、主教、皇后等四个场地系列，用所有的机种以最高等级过关就能够使用。

PS2 成为机师2 HP = 7

“牧场物语”涂装的喷射机登场：以民间ジェット通过最终飞行，就能使用拥有“牧场物语”涂装的喷射机。

自由模式出现：只要通过最终飞行，就能在新出现的自由模式下自由的设定天候、地图、时间、风、僚机＆敌机的数量和强度来挑战。

XB－70登场：以军用ジェット通过最终飞行就能使用美国最快的侦察机，人称女武神的XB－70。

飞空艇登场：以民间レシプロ通过最终飞行，在自由模式下就能使用飞空艇。此外，飞空艇是可以停在水面上的。

（WP：最近常常感觉自己已经成为了一名优秀的机师，就算是在梦中也经常会因为做出一些高难度的“机师动作”而让睡在身边的毛毛<WP的爱猫>发出“夜半猫声”……）

PS 超级机器人大战α外传 HP = 7

BUG：当玩家在バザー买了9个一样的强化零件后，如果在地图上取得第10个强化零件就会导致游戏程式出现错误。之后玩家虽然可以买到“逆X钢弹”或是“阿卡马”等机体，可是因为有当机的危险，所以还是只能看着这些机体流流口水了。

例：买了9个ブスター（推进器）后，在地图上取得ブスター导致程式出现错误。

WSC 太空战士Ⅱ HP = 9

神经衰弱：按住A钮后，按22次B钮可以玩“神经衰弱”小游戏。

熟练度提升：在角色决定攻击方式后按B钮取消。重复多次的话，战斗结束后熟练度会较容易上升。

PS 天诛2 HP = 7

在地上（空中）游泳：可以让玩家在地上开始“游泳”喔，虽然要引发这种谜之现象有各种不同的方法，不过在这里就来为玩家公布一个简单就可以做到的方法吧。首先，在虎之卷的关卡编辑当中，配置可以游泳的“水池”，接着让角色站在水池的前面并且缓缓地挥动刀子。若是挥动之后的反动让角色像掉到水中一样掉在地面的话，就算是成功了。之后，玩家便可以在地面上开始游起泳来了…。

PS2 首都高ZERO HP = 7

隐藏“称号名”变化条件：许多人都知道，只要在迅帝的改造车上面贴上迅帝标志图案之后，就可以让称号名改变成“迅帝”，不过若是胜场数满足了表格内的条件，就可以让称号名变成特殊的名称呦。而白いカリスマ也是一样，随着车体本身颜色的变化，也可以让称号名跟着改变。此外，若是乘坐和队伍成员相同的车子，再贴上该队伍的标志图案后，就会获得该队伍的特殊称号名。最后，若是输掉的次数为0的话，便会出现最后头目“???”（打倒399名对手），打倒他的话，就可获得“首都高の传说”的究极称号名呦。

迅帝车（R34RKK）＋迅帝标志图案

称号名	条件
へなちょこ迅帝	胜场数＜败场数
にせ迅帝	胜场数＜300
真迅帝	胜场数≥500
～迅帝	上记以外

白いカリスマCAR（FD3RK）＋白いカリスマ标志图案

称号名	条件
白いカリスマ	车体颜色 R＝G＝B≥200
黑いカリスマ	车体颜色 R＝G＝B≤15
赤いカリスマ	车体颜色 R≥200 G＝B＝0
绿いカリスマ	车体颜色 G≥200 R＝B＝0
青いカリスマ	车体颜色 B≥200 R＝G＝0
黄色いカリスマ	车体颜色 R＝G≥200 B＝0
ムラサキのカリスマ	车体颜色 R＝B≥200 G＝0
青いカリスマ	车体颜色 G＝B≥200 R＝0
～カリスマ	上记以外

装饰吉祥物：在赛道选择结束（正确是在决定シフトアシスト时）之后，只要持续一直按住4个LR钮的其中一个，直到进入赛道为止的话，便会出现各自所对应的吉祥物。另外，玩家还可以让吉祥物有着下面的名字呦。其分别为L1…ドングリィ，R1…ルッチ，L2…ポッチ，R2…ゲラゲラ。

PS 恶魔城历代记 HP = 9

“恶魔城”这个高难度的动作游戏，由于开发团体相当用心，准备了很多有趣的密技。玩家在玩累了之后可以试试看。

（1）隐藏OPTION MODE

在主选单画面下按：“上上下下左右左右×○”（KONAMI标

准密技指令),就可以进入隐藏设定模式。"DATE"选项可以设定资料中的时间。"DISPLAY MODE"可以设定画面显示的方式,"NORMAL"是普通画面,而"TRIM"则是将画面上下切除,看起来像16:9的画面显示。

(2)改良模式的音源选择

在主选单画面上按住L1和R1选择"改良模式(アレンジモード),就会出现音源选择画面。共有三种音效可以选择,也可以在改良模式下用×68000的原音来玩。

(3)原作模式第六轮特有的有趣画面

在原作模式玩到第六轮时,画面会有特殊的演出。在第回四区(ブロック)的女神像本来是从眼睛滴出血来,竟然变成从鼻子滴血(流鼻血吗?)。另外在第六区的镜子,本来会映出西蒙的影像,但是却变成了涂鸦。只有一下子,玩家要注意看喔。

(4)隐藏讯息

在前面第二项提到的音源选择画面下,从2P的控制器同时按L1、○和×的话,会表示"GM音源:骗人的唷(うッぴょーん)的讯息。所谓的GM音源指的就是当初×68000所使用的音效。算是针对该系列迷的玩家所释放的讯息,玩过原作的玩家看到了画面上的讯息一定会笑的受不了。

(5)难拿到的蜡烛1

第三区的泥沼地带,在土台下方的蜡烛不太好拿,但是这是游戏中唯一一个一定会出现副武器"药草"的蜡烛,十分的重要。取得的要决是适度的向下落然后快速连跳,穿过土台即可。

(6)难拿到的蜡烛2

第七区和第八区各有一个没地方可以站但位置却高的难谱的蜡烛,想要取得只有使用斧头来将其打落了,但是里面并没有什么特殊的东西。

(7)趁首领还不能动时打它

第二区里,一开始的分歧向下走,会遇到这关的首领·骸骨龙(现在还不会动),用鞭子抽打的话就会由摇来摇去,而且配合摆荡的动作再继续抽打,就会越荡越夸张。走上面的话抽打翼骨的部分也会动。

(8)斗篷男逃走

第二区的最后,会遇到穿斗篷的男人,用鞭子抽打他的话,会根据抽打的次数不同,他会给予不同的宝物。但是如果打超过七下,他就会扔下大把宝物后钻到地下消失!

PS2 疾风赛马5 HP=8

喜欢赛马游戏的玩家绝对不会错失的PS2游戏"疾风快马",在此介绍究极的密技!

(1)隐藏商店

能买卖S级马匹"流星(シューテイクスター)"的隐藏商店,名字叫做"GALLOP RACER"。出现条件是打败S级的对手(ライバル)。有了流星,想培育出最强马来称霸梦幻杯就不再是梦想了。

(2)隐藏比赛

隐藏的两个比赛分别是"凯旋门杯(凯旋门赏)和"饲育牧场杯(ブリーダースカップターフ)"。这两个比赛只要"乔治K四世杯(Kジョージ VIカップ)"或是"名门杯(ヴエルメイユ)"胜利就会出现。凯旋门杯集世界名驹于一堂,想赢非常的不简单,而饲育牧场杯则是特殊原野赛场之一。

(3)特殊称号

"世界马王(WORLD KING)"的称号只会授给在一年之内称霸凯旋门杯、乔治王杯(キングジョージ)和BC杯(BCターフ)的马匹,条件非常严苛。使用S级以上的马来挑战会比较轻松。

PS 东尼滑板2 HP=6

有趣的小秘技:就算再怎么练习都滑不好的你,在此提供数个有趣的小密技,一定可以让你乐趣大增喔。首先在游戏中摆好姿势,此时按住L1钮输入以下的指令,就会有反应了,各位玩家可以试试看。

输入方法	效果
下上左左○左下△△上右□□上×	一开始就可以选择所有的赛道。
○右△○右○△右□右上上左上□	一开始就可以选择所有的角色。
×下左右下左右	一开始所持有的钱变为5000美金。
□○右□○右□○右	输入该指令的关,分数变成100000分。
○上上左左○上下□	可以使用小孩子的角色。

PS 蜘蛛人 HP=7

令蜘蛛迷垂涎的密码大公开:在这里公布本游戏的隐藏秘技。各关开始的旁白平常是日语的,但是在SPECIAL MODE下的"CHEAT"输入特定密码"STAN LEE"的话,就会变成原作者STAN LEE的亲口解说喔!

其他还有这些特殊的密码:输入这些密码的话,蜘蛛人可以拿到不同的服装而使用不同的能力喔。

隐藏码	效果
S COSMIC	可以拿到"CAPRAIN UNIVERSE"这个服装,可以使用的能力有无敌和很多很棒的招式喔。
PARALLEL	可以拿到"SPIDER UNL IMTED"这个服装,穿上的话敌人就看不见蜘蛛人。
LETTER S	可以拿到"SCARET SPIDER"这个服装,可惜没有任何特别的能力。
AMZBGMAN	可以拿到"AMAZING BAGMAN"这个服装,敌合高手使用。
MJS STUD	可以拿到"PETER PARKER"这个服装,不能使用蜘蛛皮带。
BNREILLY	可以拿到"BEN REILLY"这个服装,可惜没有任何特殊能力。
ALMSTPKR	可以拿到变身成为蜘蛛人时变到一半的服装,不能使用蜘蛛皮带。

(WP:似乎在老美的眼里,大英雄都是些普通人受到什么刺激后突然发生了变异而产生的特殊生命体。我们的蜘蛛人当然也不例外,不过这到是很能迎合大家的口味,毕竟像总帅那样大局眼正好达到250的"NT"还是很少见的哦!哈哈……)

PS 空想大冒险3 HP＝8

隐藏模式：本作除了3个不同的故事外，还收录了隐藏模式！首先不论哪一个都可以，先全通过一个故事，接着在目次就会追加“少年马克的家(少年まくのうさ)”的项目。在这里可以自由检视设定原画或是任意听音乐，而本篇中的小游戏也可以随便玩。

PS 古墓丽影5 HP＝6

该关道具全入手且所持道具无限

出现方法为：先按SELECT钮进入道具画面，然后将游标对准TIMER－TMX，按住L1、L2、R1、R2、下五颗按钮之后再按△钮。跳出此画面再按SELECT回来一次，该关所有道具就会全部出现了。

该关重要道具全入手

出现方法为：先按SELECT键进入道具画面，然后将游标对准TIMER－TMX，按住L1、L2、R1、R2、上五个按钮之后再按△键，就可以取得所有重要道具和钥匙了！

隐藏要素全开启

出现方法：先按SELECT钮进入道具画面，然后将游标对准TIMER－TMX，按住L1、L2、R1、R2、下、○六颗按钮之后再按△钮。跳回游戏画面再按START钮选择“中断”，“わまけ”中的所有动画就可开启了。

（WP：电影版的上映不知道会不会再次掀起一阵探墓潮呢？想起前一阵的真人秀，有些MM还真是让WP……吐！）

DC 梦幻之星网络版Ver.2 HP＝9

直接看结局的方法：在“线上梦幻之星Ver.2”标题画面中，当出现“PRESS START BUTTON”文字时，用键盘输入“URAENDING”就可开始欣赏结局。

DC 疯狂TAXI2 HP＝8

得到AROUND APPLE地图	完成GRAZY PYRAMID 5－1～5－5的迷你游戏
得到SMALL APPLE地图	完成CRAZY PYRAMID 4－1～4－4的迷你游戏
出现三轮车(BIKE)	完成CRAZY PYRAMID 3－1～3－3的迷你游戏选择人物时按R钮一次再决定
出现婴儿车(STROLLER)	完成CRAZY PYRAMID 2－1～2－2的迷你游戏选择人物时按R钮两次再决定
一代人物登场	完成CRAZY PYRAMID S－S的迷你游戏
参加世界排名	用数据机或BBA连上疯狂计程车2的公式网页，可以在排名(RANKING)中上传玩家自己的最高纪录档案加世界排名。

闯关族的家

风林"放浪冒险"谈〈第一回〉：

没有雨的北京真是觉得有点枯燥；
有了雨的北京感觉实在下得太小；
漫话风林生活开始变得日夜颠倒；
编辑部里争论不休感觉总是很吵；

中午一锅米饭吃下还是觉得不饱；
可能肚子觉得今天晚饭来得太早；
时间不够工作繁忙有时心急火燎；
突然发现长了一岁才知青春太少；

现在生活没有时间再去练习长跑；
有闲时候发觉有款游戏做得太好；
隔三岔五约个朋友饭馆来顿烧烤；
突然体重大幅增加开始增添苦恼；

希望能有时间旅游不论天涯海角；
虽然我的单身生活没有什么情调；
不过自己觉得日子过得不落俗套；
今后风林希望大家还请多多关照。



闯关族语录

●有铁的日子永远阳光灿烂，没铁的日子总是阴雨绵绵。
——广东　谭学清

●游戏无情（太诱人了），主机无情（太贵了），我亦无情（贫啊……）
——辽宁　白杰

●要怀着不同的心情玩不同的游戏，不同的游戏也会带来不同的心情。
——北京　朱笑晨

●玩光好游戏（风林：这真是太难了）　——大连　杨世乾

●好汉不提当年勇，可我偏好怀旧——臭得不平凡（风林：当年我也很勇！）
——上海　王巍

●"电子海洛因"少量是剧毒，多则治病救人（风林：可以以毒攻毒）
——山东　于雷

●玩家的最高境界在于无游戏可玩（风林：难道我……）
——云南　包洪勇

●在游戏的联合国中，索尼来自第一世界，微软来自第二世界，世嘉则来自第三世界，各国应和睦相处，才能推动"世界发展（风林：任天堂是来自童话世界？）
——贵州　李东广

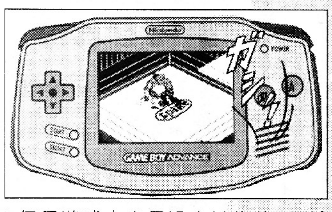
●希望任天堂能早日开发出 GBA 的进化体——GBS（自己想的名字），不过希望价格能便宜一点（风林：GBA 至少可以玩 8 年）
——四川　罗鸣

●铁战斗未结束（风林：我是这场战斗的主力）　——浙江　朱鼎

●能不能告诉我怎么才能中电软的奖（风林：坚持就是胜利）！
——辽宁　张玉翔

●我觉得贵刊和我们的距离越来越远了，先是对大众的意见置之不理，杂志办的越来越没有新意，这期秘技竟没有 PS 的（风林：孙读者批评的是，电软今后会更精彩，风林向你保证！）　——陕西　孙祺

风林本月提示：



1、本期没写"日记"，相反灵机一动来了篇"放浪冒险"谈，不知道怎么样。读者大人有什么建议可以提出，想看什么内容请给风林来信吧！这期问卷调查大家可一定认真添哪！

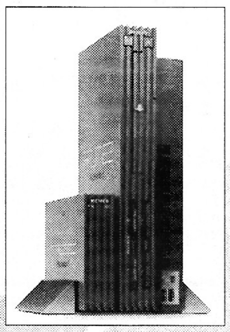
2、GBA 的 D 版卡带已经上市，据使用者反映，价格还是略高，但是游戏本身是没有缺失的。无论如何，这对 GBA 在我国的普及是大大的有好处哇！

3、请来稿者一定要注意，千万要写上自己的真实姓名呀！风林收到的好多游戏点评都没有地址，真是急坏了俺，请大家投稿时一定要注意哟！

4、风林在看到了"铁拳 4"的试玩版后感觉真是很棒，迫切盼望 PS2 版的尽快发售！

5、截稿前看了周星驰的新片《少林足球》，感觉颇失望。其中过多的电脑特技实在是令人失去了兴趣，也许是看惯了星爷的古装戏吧……

6、风林期盼已久的 DC"SONIC2"终于推出了！好，买正版！什么，550 元？倒……



7、趁着难得的星期六，把买了好久的日剧《P.S 我很好，俊平》看完了（此剧于 99 年夏上映），也许是没什么机会受感动吧（平常都在游戏中），看完后风林真是有点……发觉，生活中还有很多美好的……

8、9 月的"寂静岭 2"是目前俺最期待的游戏，大概是游戏好久都没有令人感到紧张刺激的作品出现了，好想再度在游戏中听到自己的心跳声（不是心跳纪念品）……

9、现在大家都放假了吧，祝朋友们能在这个假期玩的开心！"哈及马路"！

闯关族的家

我是看着《软件》长大的，从94年，《电软》搞到今天，实属不易。以前什么什么的就不说了，现在还算可以的了。虽算不上天下无敌，但不失为一本较有个性的杂志。以上为开场白，以下我要讲几点：

1、现在的这种版式安排较令人满意。评论性文章、新游戏简介、游戏攻略都找到了合适的位置，不错。但近几期"街机崽"突然少了很多，岂有此理！建议多搞点"特搞"一类的大家伙，增强可看性，也可以加大复读率——要记住，你们办的是书，不是报。让读者在一年、两年、三年后重读本书时，不会有"过时"、"没看头"的感觉。另外，多来点"业界预测"一类的占卜，当我们在将来重读以前的"预测"不论是对文章的先知预见吃惊，或者是对作者的短视傻冒感到鄙夷，都是很爽的。

2、"家"中最近只登表扬信，扣着骂人的大字报不发，很可耻！难道真的四海升平全国形势一片大好？不见得！其实我们还是比较喜欢看批斗信，比较爽。

3、彩页严重不足。走出去看一下别人吧，我也不想多讲你们了。（且彩页可看性不高。）还有《软件》有很久很久没送海报了，（好像上一张是半年前了，一年半前？）真是伤感情。

4、多多上网，使杂志走上网络，也请各网络高手多写一些短文，保证有料无比。最好可以在网上浏览杂志，那才"不愧是老大"的作风。

——罗昕

（谢谢你的建议呀！你批评的很对，风林在工作上的确有很多疏忽的地方，也谢谢你的提醒。关于其他方面也都是我们一直在努力的，请你放心，我们心中有数。你邮购的书风林到发行部帮你确认了一下，想来此时书应该已经寄到你那里了吧？在此风林还要唠叨两句，凡邮购的读者如发现未收到或有损坏，请尽快打电话与我们联系。电话请参看目录页）

你是玩家吗？什么，是？那就试试下面的考题吧！玩家到底是怎样炼成的，答案就在下面！



真玩家第一考核标准——

判断自己的玩家指数

供题：辽宁　泻停封

1、如何来衡量一款游戏的好坏 ____
A 一定要打穿以后　B 不论好玩与否，只要够新，有创意就满足　C 只要画面养眼；音乐一流，其余无所谓

2、你觉得游戏在你心目中是什么位置 ____
A 感觉电玩已成了生活中的一部分，完全不能脱离它　B 暂时可以不玩游戏，但必须看每月的电软　C 遇到好游戏可以不爽不归，但没有好游戏就不玩或少玩

3、你个人如何去选择游戏 ____
A 大家一致认为的经典，你亲自玩过后才会下定义绝对不会随波逐流　B 可以在大家唾骂的烂品游戏玩出自己的品味　C 喜欢听从别人建议寻找得意的游戏

4、你为了什么才会去购买主机 ____
A 在买一部游戏机的时候，是为了玩更好的软件　B 为了休闲，为了快乐，去选择一部主机　C 大家都有新的机种自己也要拥有

5、新买到手的电软先看哪个栏目 ____
A 闯关族的家是你心中的最爱　B 买电软最喜欢攻略人行道　C 新到手的电软先去看游戏新闻眼

6、爱玩游戏的你对游戏书刊是 ____
A 喜欢收藏一切有关游戏的书籍　B 为了一部游戏去选择相关的书　C 只要有游戏就不错了，没必要购其它书

这六道题选A题3分，B题2分，C题1分。（5－8）分——游戏爱好者，有必要提高游戏品味。（9－14）分——游戏迷，典型的游戏中毒者。（15－17）分——游戏发烧友，电玩界有你们才精彩。18分——超级游戏发烧友。

朋友来吧，看看你的玩家指数！

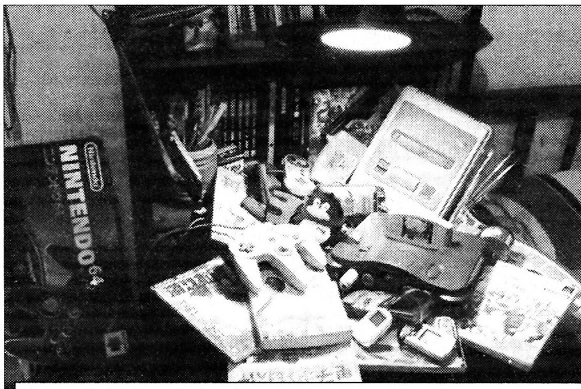
风林：

现在我已经是最后一次写信给《电软》了。前N次已经全部石沉大海，我可已经失去了信心，想必今次也一样石沉大海了吧！

我可是贵刊忠实读者、世嘉的超铁杆，从1997年3月开始购买《电软》至今，从99年开始写信给《电软》可是全部石沉大海了。唉！希望今次也是最后一次，能登出来吧！其实，我看《电软》也是先看广告，有时还觉得广告太少了。但广告又会阻碍页数，我提议你们把广告的页数不计，正页80页，广告多少都不计页数，广告多则广告页数多，广告少则广告页数少，根本不影响正页。还有请问一句DC的《莎木Ⅲ》是否还会出？

——广东中山　黎建华

（黎读者是杂志的老朋友，其实你的来信并没有石沉大海，风林就看到了，没有刊登实在是对不起呀！主要是来信比较多，希望这不会是你最后一次给我们写信。"莎木3"会有，铃木裕已经表示会将16章的故事全部做完，不过应该是不会出在DC上了，具体会在哪部主机上推出，铃木裕也没有决定。总之，"莎木"今后是铁定会出完的！放心吧！）



↑任天郎的家。在这风林先向天郎君道歉，上次将你的名字打成了"任天狼"，实在是非常抱歉，还请你不要介意。真羡慕你能够买到"大金刚64"，北京连个影子都没有见到。你的那本《任天堂传奇》风林认为才是至宝呀！你很喜欢画素描吗？没关系，熊和如果不配合你，回头我让莱因静坐三小时给你画好了，如果那怪家伙愿意的话……

你们好，早就想给你们写信了。为了方便你们工作，废话到此为止。以前贵刊总以为中国的最权威的游戏杂志为发展目标，可是，新年后总感到杂志有点变味了：

1. 新闻很慢依旧是毛病，而且《菜鸟通》与《电软》的新闻很多都重复。我也买过其它半月刊，新闻量很充实，而且无重复。

2. 新作报导慢。有的游戏在几个月前报导过了，才在《电软》上出现，而且就连《FF X》这样的大作，报导的力度也不够。

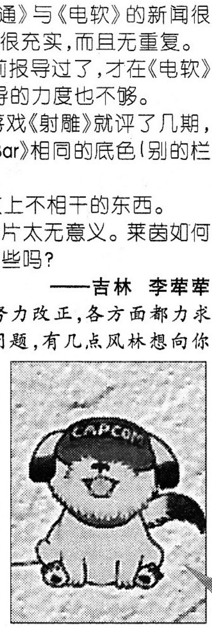
3. 评论过多过杂，比如一个"三流"游戏《射雕》就评了几期，且每期用一页。在版面上，没有与《Game Bar》相同的底色（别的栏目也是）让我分不清到底是什么栏目。

5. 彩页太浪费。不报游戏画面，却放上不相干的东西。

6. 无聊东西太多。比如，玩家宿屋照片太无意义。莱茵如何来地球之类的问答太幼稚，《Fami通》有这些吗？

——吉林　李苹苹

（我们的确有很多的不足，目前正在努力改正，各方面都力求达到读者的要求。而你在信上罗列出的问题，有几点风林想向你说明一下。新闻与游戏介绍显得慢，主要是因为截稿时间与印刷周期的问题，无奈只能与许多好游戏失之交臂。不过今后我们会注意这方面的。关于"宿屋"嘛……主要还是希望能够借家一角来展示一下现在我们的游戏环境，大概这种方式可能有点单调吧？没关系，马上要展开的"闯关族访谈录"将从另一角度来展现玩家的风采，希望这次不会再被别人"抄袭创意"吧！笑……）



下页日记重磅复出！

闯关族的家

撰文：玉林　YOYO

傻子日記

2月16日

今天是春节。不知是否游戏玩的多得了自闭症，连“恭喜发财”都不会说了，白白损失了许多铁。噢！别了，我的 GBC，别了，我的皮卡秋。

2月17日

今天要回外婆家，妈妈在镜子前旋了几圈，问我，她看起来胖吗。我呆头呆脑地参详半天，傻乎乎说一点也不。喜的妈妈亲了我一口，我傻傻的直笑。

2月23日

今天，我终于买了 GBC，妈妈真好。

3月15日

“口袋妖怪”到手，满腔喜悦难以言表。英语课上，脑中翻来覆去都是莎翁写给情人的名诗，“Shall I compare thee(you) to a summer's day?/ Thou(You) are more lovely and more funny.”

4月8日

生物老师真差劲，居然漏讲口袋妖怪纲皮卡秋目；历史老师也没劲，这么久还没讲到三国，不知定军山老黄忠会和谁单挑呢？唉，一个个试吧。

5月4日

家中的老猫都怀孕了，我的公司拉达怎么还没为母皮卡秋配出种来呢？是我错拉郎配还是发育未成熟？真伤脑筋！

6月28日

一学期下来，我怎么净琢磨起游戏来了？过两天要考试了，得把课本从攻略书堆中翻出看一看才好。

7月1日

试题真难。问聋(龙)哥智商 100 的金手指，他说基本上这个很难。

7月25日

成绩单到了，糟糕得很，都要怪游戏。我暗下决心，这个暑假要好好学习，不玩游戏了。

7月28日

家中的老猫终于临产了，真是可喜可贺的事。我决定给自己解禁半天，好收齐全部的口袋妖怪。

8月1日

好友感冒痊愈，无以为贺，我决定邀他过来挑“街霸”。

8月3日

TNND，中国队又输了。我决定拿起手柄，好好教训一下小日本，让他们也尝尝“黑色三分钟”的滋味。

8月5日

雨连续下了两天，窗户朦朦的布满水汽。不好，我得开机烘烘，以免机子受潮。

8月7日

唉，这两天真平静，什么事也没发生。我老老实实的看了两天书。书上说，“羽善待卒伍而骄于士大夫，飞爱敬君子而不恤小人”，怎么回事，游戏中可不是这样的啊！我茫然了，一颗心飘飘浮浮的毫无着落。这书看的。

8月8日

今天培根说，“不可尽信书，……”。我豁然开朗，干嘛不看看游戏中的关羽是怎样的？关羽：忠 99，武 98……哈，这可是书里没说的。我懂了。

8月10日

又是两天没看书了，我真是的。不过刘备也快统一江山了，不如……

8月11日

我忍受不了自己的堕落了。我决定把机子借给向我求借永远不能的好友。看着他掉到胸前的哈啦子，我想一拳捶扁他的脸。

8月15日

这几天心头爽然若失，唱卡拉 OK，错把辛晓琪的“味道”唱成：“我想念你的 BOSS，想念你的等级，想念你满地地雷和无人性的迷宫。”晚上，我努力想通了劳逸结合的道理。以前去过的街厅，还在吗？

8月16日

今天街厅的人真多。我被人踩了脚，可是看他高谈阔论、无所不知的气度，我畏缩了，不敢吭声。哎呀，真痛……

8月18日

那人又无意踩了我的脚。我看他语有破绽，便说请问兄台，皮卡秋是猫是狗，答曰是猫。我又问，这等，玛莉欧是男是女，对曰自然是女。我笑了出来，说这等说起来，且让小弟舒舒脚。嘻，好玩好玩真好玩。

8月21日

糟糕，以后甭想上街厅了。因为妈妈又问我，她看起来胖吗。我直承其事，老老实实说有点。看着她要吃人的眼神，我慌了，脱口而出：“您指哪部分？”……555，这个月的零钱……

8月23日

穷则思变，打个电话问候好友吧。他妈说，他闭关“披发”修行，不食人间烟火已经很久了。我赶紧过去一瞧，埋在满地的饼干纸中间，果真是不像人样了……

8月24日

我深悔我害了自己的好友。我决定要回我的机子了。神啊，要罚就罚我一个人吧，阿门！

8月25日

看着好友抱住主机哭成四行泪，我有点于心不忍。因为我一碰机子，他便发出杀猪般的嚎叫。趁他妈拦腰抱住他，我抢过主机夺门而逃。好险呐，我舒心的笑了。这几天真要“恶补”一下了，我想。

8月30日

今天记起了一首小诗，颇合自己心境：春天不是读书天，夏日炎炎正好玩；秋有蚊虫冬有雪，重拾书包待来年。下学期真得加把劲了，我想。

8月31日

明天就要开学了，得把作业赶一赶才行……

风林：你好！鄙人在此给你作个揖(风林：！)。在下十分欣赏“FF”系列，最近在《电软》2001 第 5 期“闯关族的家”中曾有人提出经典游戏回顾，这不禁让人想起了“FF Ⅱ”，而第 5 期中又发布了“FF Ⅱ”在 WS 上的消息，让我颇为振奋，“闯关族的家”为何不能和“攻略人行道”合作、共同演绎这段经典的故事?! 在此，在下不胜感谢。

——江苏　彭霞

（关于经典游戏回顾，从本期开始全面接受读者来稿，欢迎大家踊跃投来好的游戏评论。关于经典故事嘛，也一定会安排的，放心吧，WP 那家伙此时正在为攻略而“奋进”，这消息还是不要告诉他先，避免心理承受不了）

收到来信后，心里十分激动，万万没有想到你能在百忙中抽出时间回信。对于你信中所说的让我“高抬贵首”，那真是折我的寿啊！担当不起啊！(笑)

其实对于你所谈到的游戏艺术问题我已经有所认识，只是所表观点，角度，立足点不同罢了。因为我觉得在今天的中国的国情下，这种游戏艺术的确是一种让人一时很难接受的东西，以至我妈看完萧雪风那篇文章后竟说：“什么狗屁艺术，还不是变了法子骗你们这些人的钱？”我当时并没有辨驳，因为我理解她的心理，必竟电子游戏这个事物在广大家长心中的阴影的确太深了。这不怪他们。

在刚收到你的信的前一天夜里我给彩火也写了封信，内容也是关于这游戏艺术的，不过今天看了你的信，我都有点不好意思发了，但今天还是连这封信一同附上，希望帮我转交彩火，不知他眼中何为游戏艺术。

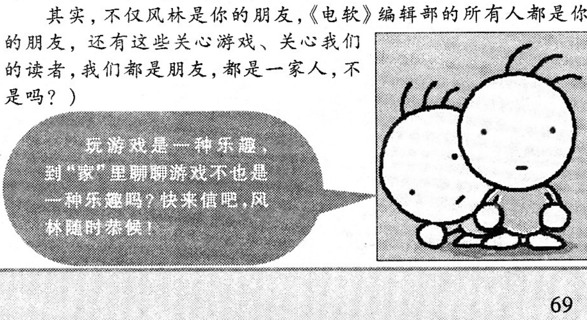
你在署名上写到“你的朋友：风林”让我倍感亲切，你能以朋友的地位对待天下玩友，的确不简单，我们都很想交你这样的朋友，也希望以后多多书信来往，共同探讨游戏事业。有机会定来“家”中坐坐，我保证！

好了，今天就到这里，再次感谢你的来信，希望不久后仍能收到你的回信，拜谢！

——你的朋友　左恺

（游戏是不是艺术已经谈到有点舌麻，尽管在国内电子游戏还得不到人们认可，但是，希望还是有的。如果游戏能够得到大家认可的话，相信电玩迷的地位也不会像现在这样——总是以游击队的身份出现了。在这里发发牢骚到是可以，但是我们还是希望能够有有识之士为我们的游戏业想出行之有效的办法来改变这种现状，风林相信，这希望并不渺茫……

其实，不仅风林是你的朋友，《电软》编辑部的所有人都是你的朋友，还有这些关心游戏、关心我们的读者，我们都是朋友，都是一家人，不是吗？）



下页日记重磅复出！

闯关族的家



日本超人气动画『TO HEART』(国内译为『激情的恋爱』),希望大家也试试这部动画的PS版游戏。

风兄:

你好。开头称呼别无他意,请勿误解(偷笑)。

拿书必先回"家"看看,以成为我的习惯。在同学那看到了以前"家"的模样——唉!让我千言万语一下涌上心头(长话短说)。现在这个"家"已被小编们"装修"的美丽、宽敞更豪华了。不要太得意(拨拨冰水)小毛病还是有的。所以(清清咽喉)要虚心接受批评,特别是我的批评(笑)。让我们共同努力让"家"办得更好(没有最好,只有更好)。

对"家"当歌,人生几何;譬如钞票,去日苦多;

概光以慷,忧思难忘;何以解忧,给"家"写信。

我认为最好能刊出小编们的照片(并注明谁,特别是风林需大篇幅,最好整页)。好就我这位风林"崇拜"者好好瞻仰一下遗容。面容!是面容!(由于情绪太过激动,写错别字还请原谅,拜托)。我个人想(不知一些读者是否和我想他想我想……以下省略N字)《电软》能否附送一张漫画人物或游戏人物的海报(以前好像搞过,以后就……)。特别是那些MM海报,更能吸引那些正在"蠢蠢欲动"的少年争先恐后的购买!呀,不行,会变成"未成年人,不得翻阅"的书刊(笑)!现在网络游戏愈来愈火,将成为未来的一种娱乐游戏趋势(国内媒体的预测)。那么《电子游戏软件》会成为《电脑游戏软件》吗?

要继续努力呀!就算别的地方有《电脑游戏软件》我也会支持你们的。如果好看的话我会…(我会撕烂它)。经典游戏回顾会有MD游戏吗?

有你生活多彩!有我栏目精彩!

——湖北　GAME WORMS

(有你鼓励的话,风林对主持好这个栏目更是充满了信心,让我们一起努力吧!而小编们的照片真是不堪入目,还是不看的好,尤其是俺,这张漫画脸更是毫无魅力可言……其实现在的网络游戏最火的并不是在PC上,而是DC上,不久后还会蔓延到GC上,哇,都是C!这款游戏就是大名鼎鼎的"梦幻之星",目前上线人数急速猛增,连小编们也抵挡不住它的魅力呢!风林可以非常负责的告诉你,网络游戏的未来并不是在PC上,而是在家用机上!不要急,明年的这时候,游戏就会更精彩!点评中的经典回顾不论任何机种都是可以的,MD当然会有!也谢谢你对GB榜的建议与想法,今后要办好这些内容可要求到你呀!期待你的来信!)

关于给《电软》去信能否得到回复的问题……

风林:不知你是否能看到,或者看过了会否随手扔掉,我都习惯了(?),因为我曾在数学课上证明过?

题设:用数学归纳法证明去信给《电软》是断无回复之理的。

证明:Ⅰ我于98年8月去了第一封信,即n=1时无回复,符合题设。Ⅱ令我去的前一封信次数为k,则n=k时无回复,符合题设。Ⅲ这是我去的n=k+1封信,如再无回复,即可得出:去信给《电软》是断无回复之理的。

这次去信主要是给《游戏点评》投稿,这是我第一次投稿,小小紧张固然,热切希望贵刊择用,如水平不够,文笔太烂,确不能登的话,俺也没啥说的,化悲痛为力量,下次更加努力吧!

——江苏　马东方

(马读者的点评写的甚好,下期刊登。欢迎各路电玩高手来稿"GAMEBAR"发表对游戏的感想与看法。另,马读者的来信之前不是寄给风林的吧?我没有收到过。在此还要提醒广大要给风林来信的朋友们,一定要注明风林收,或闯家收,OK?还有,马读者的n=k+1封信俺收到了,如果n=k+2封信寄来的话,只要标明俺收,就铁定看到!风林保证!)

风林:家长好!

看看身边的高考倒计时,还有12天就高考了!天啊!我居然还在给家写信。(感动了吧!)今年读高四又考不上大学,我就只能找块××撞死了。(祝福我吧!)

谈谈我对《电软》的意见吧!

1. 封面,从去年11月的期刊开始,贵刊就不用漫画作品当封面,而用游戏人物当封面,这样很好,继续。

2. 电玩榜:太乱了。必须进行大调整。像那个街机榜与期待榜互换后就更乱了。

3. 每夜一游:太少了,太少了。像什么《黄金城门第一卷~第七卷》、《恐怖感应1、2》……许多大作,贵刊一点也没介绍过?!

4. 风林呀!《点评》中不是有一个经典回顾吗?但只有1/4的版面,也太……,我也写三篇SS的老游戏点评,拜托给我看看修改一下,刊在杂志上,了却我的心事,我……

——四川　Mr.Bone

突然想起了一点东西,就是《家》的家长的性别总是会被读者误解。小心,你可就成为无类那样了喔!

(风林祝你顺利考入自己心中理想的大学。关于电玩榜方面是准备改动一下,风林还没想好,这还靠大家集思广益!每夜一游的确是有些问题,目前我们已经在着手解决,请你放心,一定效果OK!经典回顾版面的确是少了一点,不过,风林认为大部分版面应该留给新游戏嘛!在游戏方面我们还是应该向前看!)

姚舜禹 请注意!

谢谢你对7月份杂志的表扬,这期内容更精彩,希望能够令你满意。同时,你对自己文章的谦虚实在令风林汗颜,这也多少反映出风林在校对方面的疏忽,那就让我们一起努力吧!

游戏名称魔鬼词典　天津　世嘉迷

●**游戏名:《铁拳》**

解释:考试不及格,回家后必定会受老妈的三拳加一脚(我已废也)

例:这次怎么考的,又不及格,回家后又得玩铁拳,我得找一招防住(花言巧语大法)

●**游戏名:《合金装备》**

解释:摆阔气,说白了就是合"金子"装备。

例:你看这小姐多阔气,金戒指、金项链、金耳环、金表,简直是合金装备。

●**游戏名:《寂静岭》**

解释:就是"系颈领"的同音词,系在脖子上的领带。

例:学校组织演出,全班同学必须穿白衬衣,黑裤子,还要系颈领。

●**游戏名:《神来》**

解释:和"愿上帝保佑我们一样"是"愿神仙保佐我们"的意思。

例:今天买了电脑体育彩票,不知能否中上500万,"神来……"

●**游戏名:《前线任务》**

解释:老师分配打扫卫生的任务

例:今天是星期三,又是我的前线任务,不能和你一起打机了,明天咱们打个通宵。

●**游戏名:《最终幻想》**

解释:考试及格是幻想

例:今天测验你考得怎样?唉,最终幻想,下回肯定及格了(最终嘛)

●**游戏名:《恐怖反应》**

解释:考试后老师念成绩时,个个神色紧张。

例:老师念分数时,你捂耳朵干什么?我…我……恐怖反应。

←未完待续

征稿启示

本刊现在大量征集攻略稿件,游戏流程、难点解析或研究均可。来稿要求内容准确,表达清晰,不限字数。下面是本刊预设的几款重要游戏,以下游戏攻略本刊将优先采用。

"DQ怪兽篇2"(GB)、"星海传说GB"(GB)、"奥伽战争外传"(GBA)、"风来的西林GB2"(GB)、"孤岛冒险者2"(GB)、"莎木2"(DC)未发售、"恶魔城~月之轮回"(GBA)、"黄金的太阳"(GBA)、"永恒的阿卡迪亚"(DC)、"最终幻想10"(PS2)、"真·女神转生"(PS)

龙哥热线



编辑部第一台 PS2 诞生。——作为唯一的“星(音“心儿”)级”索尼迷，总帅顺利取得了“大势”领导权，统辖数员大将。最终阖家风林这个“低龄”的任天堂派和天语这个“自称任派”的“世彩卡”街机奴隶脱离了大势去“独狐求败”。

有位山西长治读者杜恒，他说：“游戏是一种精神文化，它就像电影一样，给我们带来欢乐与欣慰”。但是现在，能领导“大势”的主机，其硬件竟也成了“精神文化”。

“大势风光无限好，为何有人不识君？”——国内“派斗”多年，言必“某某品牌形象”，只字不提游戏本质。说 PS 拥有者是非玩家，后面还得恭恭敬敬地加个注解“绝无贬意”，说别人的主机是小孩子“玩具”、其游戏“面向低龄”，却可以不经调查，不打玛莉，甚至不加注解(笑)，以致随心所欲，尽情打造，最终形成误导。

●去年我邮购一条 DC 用 20PIN，发现 DC 与 PS 图像输出部分所用均为 7 针(声音部分用 AV 线另接，不算在内)。改后与 PS 并联接入监 21PIN 口，可用(图像微暗)。但问题发生：无论是否与 PS 并联，DC(美版)用国产 21PIN 无法玩正版，症状为不停重启，用引盘无用，少量 D 版会发生黑屏，无图像。近购太第五频道，170 感觉超值，自樱 3 后，我唯为之疯狂。

(贵阳市 周振宇。E 妹：zhzhysc@chinaren.com)

烧友。何谓与 PS 并联？RGB 线还就是就偏暗，且画面不可调。估计美版机玩日版正版碟时，引导盘无法对应 RGB 信号。因为如果盗版可用，那就不是线的问题。你是什么彩监？不行就用 AV 或 S，也总比电视要强得多。频道 5 是个好游戏，到后面打不过去时就用无敌秘技来欣赏曲子吧！

加入 PS2 太早了点……？？？


↑香山哲特别顾问最终竟也难逃“世嘉迷”的桎梏。


↑世嘉的十个游戏制作子公司负责人全部到齐，皆很有来头。

6月5日，世嘉本社举办了一场检讨今后经营方向的“经营战略发表会”，SEGA 自信满满的发言一扫以往阴霾likes括的印象。一般推测，SEGA 打算“东山再起”的企图心已经相当的明显……

会上，当今世嘉灵魂人物香山哲进行了主要发言，多数日刊只刊登了部分内容，而此处可以将其全部公开。下为香山原话：

“SEGA 将以三个支柱称霸世界第一，第一个是娱乐部门，第二个是 SEGA 的品牌竞争力，第三个是经营的开发力”作为开头，以目前 SEGA 的经营势力来说，包括拓展新的顾客层面、以及稳固 SEGA 的品牌形象——特别是海外的市场如美国等等，这些都是 SEGA 目前拥有的优势王牌。至于加入 PS2 阵营方面，香山哲很有自信的表示：“虽然加入 PS2 是早晚的事，但是经过 E3 展之后，当时来参加的人也都表示了‘SEGA 还有这样的雄厚的能力在，加入 PS2 未免太早了点吧？’这样的意见。由于 SEGA 本身还有大型电玩业界的市场基础，因此对于这方面的问题说来，的确……是还早了一点”。另一方面，香山哲也针对游戏业界的不景气发表了相关意见。香山表示：“我们 SEGA 的游戏发售方向是广范围的，其中 70% 更可以说是世界性的，完全不受任何国籍的影响。像是运动、模拟(包含赛车与格斗游戏)、家用主机游戏系列(音速小子系列、樱花大战、太空频道 5)等等，这三大项目可以说是 SEGA 的主力。不过其他领域的作品我们也会以 SEGA 自身的技术力去挑战。”

在这次会议当中，SEGA 除了对今后的发展方向作了明确的宣示之外，另一个重点就是对于网络连线的棋盘式互动开发的讲解。所谓的‘棋盘式互动’(OPEN DEVICE)指的是即使主机不同，但是只要透过网络连线，玩家一样可以‘跨越不同主机’然后进行彼此之间的对战或是交流。如果这项新系统真的成功的话，那真的可以算是市场上的一大革新。目前暂定担任先发的作品是预定在今年内由 DC 移植到 PS2 与 PC 上的“咕噜咕噜温泉 2”这款游戏。

看样子……今后 SEGA 的动向又会是业界注目的焦点了。但我们也能看出世嘉顽冥不化的一面，都什么时候了，居然还在为加入 PS2 而耿耿于怀，唉，也许 SEGA 真的是太“强”了吧！

●龙哥，铁拳 4 与 VR4 有什么区别？(大量读者)

铁拳 4 的动画大家也都看了，NAMCO 这次终于将格斗做成了 3D，也就是说，铁 4 实现了“人在盒子里打”。随之而来的是新作不再像前几作那样拥有一条“地线”——无限 FIELD 被取消，而系统上也增加了壁际攻防等。客观地说，铁拳 4 的画面进步是非常大的(龙哥看傻)，对 NAMCO 而言，铁 4 实现了革命。游戏原本在 NAMCO 独立开发的 SYSTEM15 上制作，后改为廉价的 PS2 互换板，为确保今夏顺利发售，其开发小组曾一度膨胀到 60 人。

而开发人员在 40 人左右的 VR4 就不一样了。它看上去如此简陋。因为它的背景实在太大，直接导致的恶果就是给人以“退化”、“假三维”之感。世嘉这样做的目的是要将擂台作大，同时使镜头运用得更加自然干练，营造出 VR 真实单纯一面。早在 VR2 时期，AM2 就已经实现“人在盒子里打”，当然 3 代变得更加复杂，而 4 代则欲返朴归真。4 的背景竟实现了地面的砖“一块是一块”，对雪地的刻画也极有新意。虽然 NAOMI3 都已经在秘密研制了，但人们对 NAOMI2 的实力已经无话可说。VR4 贵在细腻，重在感情。

VR 跑得总归要快一点、远一点。格斗感上，这次二者都会所有变化。最后报告，大家不要以为 NAOMI3 是 SCE 与 NAMCO 一起协助世嘉研制的，三者的协力关系其实是关于街机的“网络对战”这一课题。后面有 VF4 照片供大家欣赏。铁拳 4 见游戏介绍。


←不用说别的，单说那棵树就用了多少多边形吧！再请看庙门离擂台的距离。极佳的透视感。



→有必要提醒大家，在对比画面时请一定观察角色服装的贴图精密度，以及人物的肌肉、骨骼和表情刻画。这幅图梅小路身后的日式建筑，算上围栏的话，复杂的很！葵好像在返心上人？(笑)

●因为买不起 GBA，只好把 GBC 横着来玩以体会 GBA 之快感。(合肥黄山路 许轶)　●梦美，美梦。(辽宁师大 王刚)
●只要是索尼(PS)的游戏我就把它当宝，而世嘉游戏我就只把它当草。(沪漕宝路 王利君)　●天师，你为什么一定要 K 索尼！？(成都张欣)
●维罗尼卡真的是 SEGA 做的吗？SEGA 真伟大！(沪塘沽路 区欣海)/龙：许多读者来信热情赞扬上期由专业人士提供的两则"内部消息"。

怀念卡普空　北京理工大学 苏浩

CAPCOM 又赚钱了——靠《生化》及同类作品的大热卖。当然了，如此"大众"的游戏商不赚钱才怪。但是，那个我所熟悉和喜爱的"卡普空"哪里去了呢？

许久没有了以前《三国志吞食天地》、《名将》、《DRAGON LAND》那样仅靠一双拳脚过关斩将的单纯游戏，没有了那种单纯的有趣与爽快、有的，只是复杂的系统，想方设法赚取经验值、节约子弹，烦人的迷题，以及，一大堆恶心的丧尸。对这一切，说真的，已经有些厌烦了。不亦乐乎地开发着《生化》最新作的 CAPCOM 不知什么时候才会施舍我们一份大餐。(只有《GUNSPIKE》还值得一玩)

也许是因为笔者是从街机打到家用机，毕竟街机玩家和用 PS 玩《FF8》的人不同，他们更执着于游戏最本质的东西，就连剧情，都不是最重要的。

但毕竟给 CAPCOM 赚大钱的是《生化》而不是《吞食天地》。的确，在索尼的 CG＋广告所构筑的游戏界大泡沫中，"不允许游戏商有个性"。SEGA 倒下了，因为她不愿放弃个性；CAPCOM 赚钱了，因为《生化》有华丽的 CG 有感人的剧情还有铺天盖地的广告。只是，但愿 CAPCOM 不会成为另一个 SQUARE。

拿出《吞食天地》重温，留下的，只是怀念。

以此记逝去的"卡普空"。

后记：本人乃 CAPCOM 迷，凡 CAPCOM 的 FTG、ACT 都玩得不错，但对《生化》之类却兴趣缺缺，很是怀念 ACT 时代的"卡普空"。一直认为，所有游戏商中唯 SEGA 和 CAPCOM 最有"个性"。如今 SEGA 已倒下，而 CAPCOM 又堕落于 AVG(随大势?)，呜呼！难道将来没有一家有个性的游戏商了吗！

天师：你好！

我最近沉迷于 CAPCOM 的旧 ACT《DRAGON LAND》，有感而作了《怀念 CAPCOM》一文，相信你也有同感吧！文章很短，请随便处理，不足之处请改之。

GBA 已买，还买了《马里奥 ADVANCE》及《啾啾火箭队》、《马里奥》买来两天即通关，"水管工"不断关打到 40 关，372130 分，不错吧！《火箭队》也顺利通关中，近 3000 关！天……

最后问两个问题，GBA 灯红后是否必须换电池？《马里奥》第3－1关第 5 枚金币在何处?望解答！

PS CAPCOM 经典三国 ACT 到底叫《吞食天地》还是《赤壁之战》？

天语：苏浩收到回信了吗？龙哥让我来说几句。首先我承认，总帅、风林、PERFECT 每天 17 点下班后不在我的破 DC 上打一个小时的街霸 3RD 不会回家，大家纷纷拿出较昂贵的格斗专用手柄(但据说还不如原柄好用)，使用大量角色、大量超杀、大量原创连续技，由于我们几个的水平都很高(？)且人人以攻为主，台上打斗过程极为精彩，台下欢声一片。而至今我们仍然在 PC 上转接街机大摇杆来豪华模拟八人街霸(超经典，用遍所有角色)、圆桌与三国志 2(张飞赵云"呜哩呀"精彩配合)，而我也已经在北京找到了恶魔战士 2 的街机，刚好去"独孤求败"。说这些的意思是——

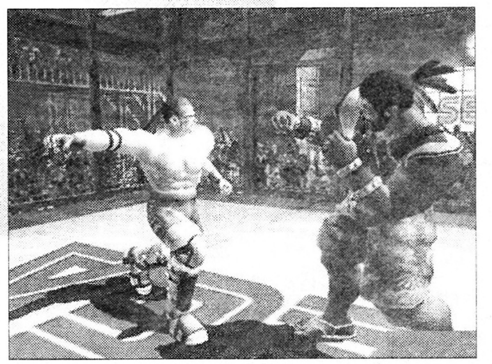
不只你，我们也爱卡普空。真的，我们对卡普空的爱很特别。

但是，游戏是一件商品已经是不争的事实。铺天盖地的广告是什么？在英语里那叫 HYPE。更别提 CG 了。

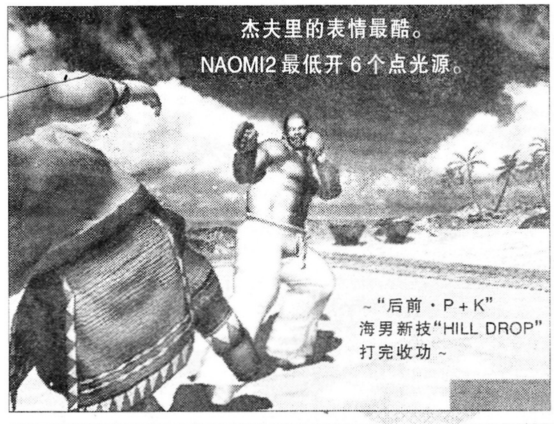
事实上，卡普空很有性格，而且很聪明。他知道如何锁定玩家，在何种主机制作何种游戏。你还真别想不开，对于生化系列，人家摆明了就是用来吓唬人的，怎能拿它跟 ACT 来比手感？其实我也不喜欢玩维罗尼卡，游戏的目的就是考查其情节和气氛。

另外，对于 ACT，剧情很重要，这是将游戏升华的关键。古往今来，铁甲飞龙、骨头先生、索尼克冒险等世嘉的 ACT，纵使在动作性上不斗不过任天堂，但在剧情方面无疑是旗帜鲜明的。

在此一并回答你的几个问题："水管工"被我们亲爱的总帅一气打到 43 关，分数是 41 万多。火箭队就无从对比了。①红灯亮，一定马上换，一秒钟也没有必要耽搁，否则画面会很快变暗。②用路易，乘飞毯上升经爬藤来到上层后，只管向左加速跑，没有路了就大跳呗！——云彩上有一间屋的！——进去用雷炸开墙……。③街机上好像是"三国志Ⅱ·赤壁之战"吧？如果我没记错的话。



海神那大花裤衩儿的真彩发色(汗)。AM2对铁杆的承诺。世嘉街机无敌？注意打法很野蛮。地面的SEGA巨型LOGO是←胜负斗兽场里见。狼人的跤术和海神的礁石。但沙滩的地形和狼人裙子的质地……←背景就是遥远的几棵椰树和两条破船、几块



杰夫里的表情最酷。
NAOMI2最低开 6 个点光源。

~"后前·P＋K"
海男新技"HILL DROP"
打完收功~

●小天天莫骄傲，玛莉 A 虽然通关，但要知道"天外有天"啊！那天我在网上碰到一 DQM"达人"，全 215 种怪兽入手，我本自诩 DQM 还不错，结果还是服了(虽然我的黄金史来姆的 HP 上限比他高)。格斗天书不应只讨论连技，因为对战时的普通技、特殊技和心理战用好了比连技强。建议分析人物招式特性(如防反、无敌时间等)。我的真草就曾用"百八拾贰式"踩着能量喷泉将对手轰飞。还有"しね"确实可以用于男性。比如八神的胜利动作"このまましね"。我的"合金 2" 4834352 分，又是一个半吊子……(难度不明)。感想：DC 那不叫死。什么叫死？就是倒在你站着的地方，变成一滩烂泥，没人记得你。简称"嗝儿屁"，全称"嗝儿屁着凉卖拔糖"。DC 那叫牺牲。就好比你去了一个谁也去不了的地方，回来是不可能了，但是别人仍然会记得你，缅怀你。(北大医学部 吕宁)

小天天：1、我单方面认为自己称得上是"达人"的游戏，只有"枪鸟"，因为我能打过 100 万，一币 2－4。梦美 DC 版也还行，UNICORN 用得不赖(虽然真的没功夫去练)。2、玛莉其实不难，但有时需要动脑筋。3、游戏，一定要玩到"精通"，且要和他人"比武"。4、没想到你还投 FC 的赤色要塞。5、"洗奈"……。6、你的意见给我敲响警钟，需要大家来研究研究。

●既然有了"傻子日记"，干脆将"风林日记"改名为"疯子日记"吧(风林吐血)。(北京西城 杨旭)　游涯感想●为什么不中奖的总是我?(北京东城 程石)
●由于美国 IGN 的网站记者不懂 VF，竟将"VR4 的背景就是背景，人物只在擂台的栏杆内格斗"、"背景纯粹只供欣赏"视为大大的缺点，并加以指责。

强心针●日刊 FAMI 通已经多次宣布：DC 全球出荷量 1045 万台。世嘉爱好者全球 1000 万达成！　《家电大视野》7 月号第 21 页左下角●SONY 公司成立于 1946 年……近年来，凭借该公司雄厚的实力、高效的管理，加之出众的市场宣传运作，已经在全球（特别是亚太区）取得了令人瞩目的业绩。以至于现在有的人一见到“SONY”四个英文字母，就把脸贴到地上，像李登辉对日本人一样顶礼膜拜了。

●杂志，买盘，开机，握柄，试碟，关机，呸，垃圾。你说游戏很棒，我看 CG 太烂，扔之。PS 是用来看 CG，听 CD 的，以免游戏玩我，妙哉！地板集团覆灭之时，就是电软停刊之日，悲夫……异度装甲：难以看懂日文的中国玩家永远不会了解到这部大作真正的内涵（谁说史氏的游戏无内涵？是天师说的？）……（北京 罗嘉）

PS2 机能还不如 PS。要不老史怎么还一个劲的往 FFX 里轰 CG 呢？我看呐，纵使这史氏再有内涵，这 CG 怕也是无甚内涵了吧（PS2 的 CG 真的好过 PS？）！罗读者你赶紧写篇异度装甲感想，我给你刊登，也好让大伙一起了解一下这部作品有何独到之处。

●龙哥，想听听你和天师对 SONIC2 的看法。我是开游戏店的，玩 SONIC2，看到第一个画面即惊呼，世嘉神了！！随后完成第一关，但已经被其彻底征服。音乐超爽，动作超 COOL，说你酷果然酷极。强烈建议向大家推荐这款游戏，第一关同屏数辆汽车，第二关的法老贴图超清晰难辨真假……（南京白下区 涂明慧）

涂老板你不是从一代打起的吧？网友游戏迷们都盛赞这“说你酷 2”如何好玩，龙哥此亦抓紧奉劝广大读者不可轻信天师胡说八道——因为他并不知道，SONIC2 是秒间 60 帧的高品质 ACT。天师玩的是地板，许多东西玩不到看不见，他能不“郁闷”嘛（汗）！

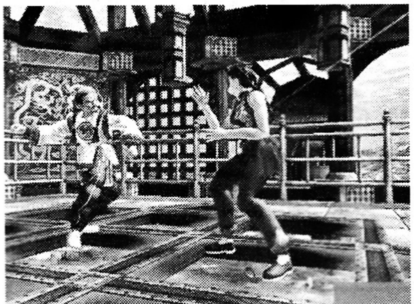
●龙哥，我在网上找了很久，没找到 OUT RUN 的歌，请你帮个忙，能不能把 MAGIC SHOWER 发给我？（吴文伟读者电子邮件）

好听至极……我是将 SS 碟的音轨用 WINME 播放器给“录”到硬盘上，并非 MP3 或其他压缩格式。觅 SS 碟即可（汗）。SEGA 两大音乐家之首的 OUT RUN 作曲者“HIRO 师匠”，比另一 DAYTONA 光吉猛休辈份还大。后者目前已纳入小口久雄 HITMAKER 旗下。

●龙哥，我 DC 是 6 月份以 850 元购进的，原装单柄，老板说是原装欧版机，本来准备作为暑假中的精神食粮的，但它现在却使我茶饭不思，孤枕难眠。6 月 30 日那天，我正用爱机玩 D 版吉兰野望，正常，晚上关机睡觉。7 月 1 日早上玩时，发觉读盘不能，打开机盖一看，惨，透镜脱落！我确定没有敲打或摔落，只觉得是关机时掉的，因为那天关机时光头声音很响。不过，我的 DC 读盘响声也很大，现我列出几种可能，请龙哥帮着分析一下吧——①我每天玩 8 小时左右，工作超负荷。②DC 精密度高，热量无法及时散掉（我玩 DC 时都是把 DC 架起，下面风扇猛吹）。③D 版，都是 D 版惹的祸！④透镜太娇。⑤老天看我不爽。对了龙哥，您说我的 DC 会否水货？还有几个问题：DC 玩游戏时有 50HZ，60HZ，WHY？我关机或换盘都是直接 OPEN，对否？DC 读盘特响是否 D 版造成？DC 震动有时不到位，例，开枪是不震，过一秒吧，开始震，正常否？唉，我心里真的很不平横（衡），你看看我的朋友，他是怎样孽他的 PS 的，PS 照玩不坏，而我还没过瘾就被套牢，真是不爽。难道我还不够诚心吗？老天救我，不理我？幸好我有龙哥。（沪杨浦 JYG）

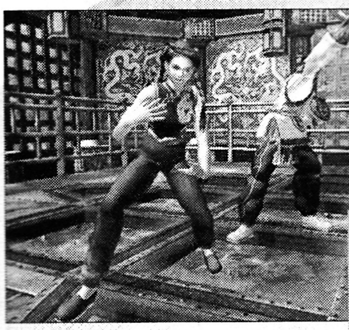
龙答：手边一大堆 PS 出问题的信件，也不知怎么回复。你也别不平横了。你给我出的选择题是单选还是多选？我选⑤。透镜楞能掉下来，也就没什么不能发生的了。我怀疑你那可能是问题 DC。我们的 DC 也成天开，除了只认盗版不认正版其他倒也没有什么问题（此例所有 DC 正版玩家必然会遇到）。欧版 DC 有 50 和 60HZ 之分？难道它挑碟吗？这我还真不太清楚，可能是与碟片的制式有关（正版？）。只要图像并非上下打滚儿或半屏显示、发色不正就行。关机或换盘在机器不读盘时直接开盖 OK。DC 读盘声音是大。我们玩“007 秘密任务”时，用手柄玩一枪一震，很到位。用北通枪玩照震不误，而且枪支照准精度很高，不存在你说的震动延迟问题。怀疑是震动器的问题。

VF4 虽角色众多，招式并无雷同，且招招刚猛有力。特别新增巴西女保镖之军警必杀格斗技，要小心！





←欢迎大家欣赏 VR4 的“力度组照”——陈洛收拾陈佩。老陈这招“前斜下 P＋K”，出招时一个大弓箭步迈出，这身体重心低到什么程度了都？啊！怎么对自己女儿下手还这么狠呀！？陈佩你一定要小心哪。——这是在香港某水族馆里吗？——精彩的纵深背景、无数条鱼在游，水波奇幻……是不是因为图片的角度不大对，我们咋没看到呢？



←老陈的动作充满了 VF 特有的力感。可惜，被小陈化解了！





陈佩运用新技“迷踪步法（后・P＋K＋G）”，躲过了老爸 COUNTER 一击……右图为即将“打完收功”的姿势，最终的姿势想必应当是右上角人物图的那个样子吧？VF 深具格斗美感。



～“前前・K＋G”旋风脚～

←场外亭子的台阶有护栏扶手。太细了！

↑啊哈！老陈呀老陈，你也有今天！谁让你不顾家庭，抛弃女儿？我中华神僧抱打不平特来教训你！请大家注意地面的砖，那可都是纯多边形制造的呀（笑）。画面高解。细极。

●赴日采访的 IGN 某老记认为最终测试版 VF4“正大光明”主场的地面砖缝效果“令人眼花”且“看上去 DIRTY”，而我国水族馆的龙壁线条则“太过扎眼”。他也批评了 VF4“衣服摆动过于夸张，不如 DOA3 自然”等等……不过老美毕竟老道，其观点不乏客观体贴一面，此人明确提出，VF4 的“TREMENDOUS（极大）”数据运算量、贴图量远远超过只有 DEMO 送出的 DOA3 以及另一巨作铁拳 4，他认为 NAOMI2 攻打细节的能力简直是“ABUNDANCE（充裕）”，这才造成“砖缝”等情况！他指出“VF4 背景小于 DOA3”（殊不知 VF4 的“小背景”正是 AM2 本意）、“永远触不到背景真是遗憾”、“擂台居然全平，掉下即死”，“VF4 向 2 代靠拢时加入全新理念，躲避、蓄力重攻击、取消大跳，罕有重手 COUNTER，安抚铁杆的同时，又吸纳了新手”。他说等美国有 VF4 后再写个深层感受。又，他说男性化 VANESSA 的招式很像 UFC 格斗，而日本目前将她与雷飞用得好的人还不多……最后他总结道，虽然“VF4 在图像方面不如自己希望的那样令人印象深刻”，但 VF4 还是会大获全胜，因为它“获得了令人吃惊的收益”，具备“高深的游戏性”，完全抵消了“不能接触到背景的大烦恼”……

大墙画廊

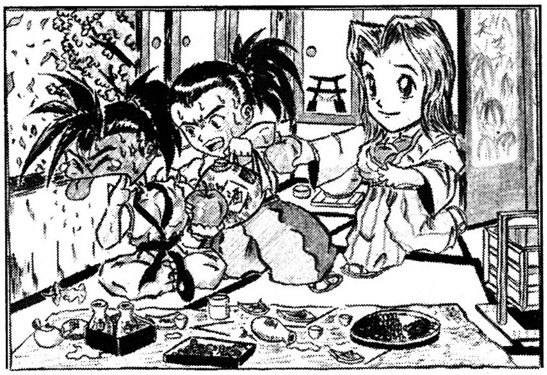
前两天收到一个童年时代朋友从英国发来的邮件。看完短短数语，顿感时间的匆忙好象挥发的水蒸汽。似乎世间只有感觉——这个虚无缥缈的东西可以改变时间的属性。也许发生在昨天的事，今天想起好像已在数年以前；而许多年前的情景，又好像发生在昨天。在屏幕前，感觉 10 多年前的友谊似乎触手可及，而昨天就是我们一起爬山捉虫的快乐时光……惟独感觉抑制理性发挥的时刻，这种时间的错位才会发生作用吧。

晴



▲《密技——让我忧早早过关一无所求》
四川成都 谷风

▲阴：这是您的自画像吗？好酷哦。
晴：这位同志很像飞行员吗！
（『L·P』：★★★）



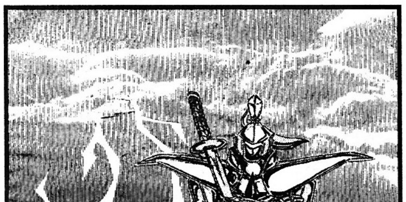
▲《天草降临·外篇》 新疆石河子 李执

▲阴：一地狼籍哟，这哥俩算是感情深一口濂吗？！
晴：桔右京的苹果是解酒的吧，不过看丸儿痛苦的样子，好像是变质的苹果……
（L·P』：★★★☆）



▲《玛那传奇的玛露达》 武汉 陈凯

▲阴：多谢你抽出宝贵的学习时间为我打气！
晴：现在高考完了，轻松了吗？祝你能『得偿所愿』，登这张画就算是对你的祝贺吧！
（『L·P』：★★★）



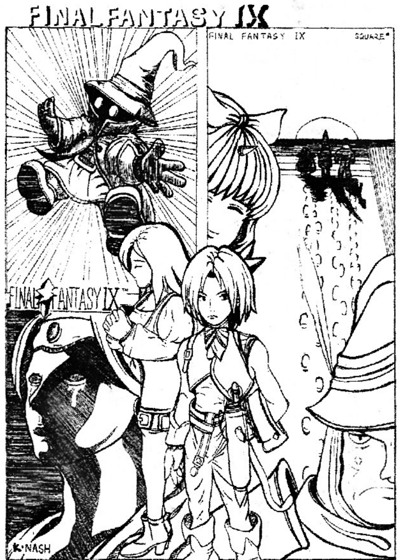
▲《无题》 河北抚宁 混血儿

▲阴：是好奇怪的"黄金圣斗士"吗？
晴：是奇怪呀！怎么都没脸呢？忍者吧。（S·P 也常常捂脸哟！）
（『L·P』：★★★）



▲《铁拳 3——郊游》 贵州凯里 杨再勇

▲阴：看到如此天真的（也算是简陋的）凌晓雨，真不希望看到现在铁拳派和 VR 战士派激烈的争斗。
晴：如果大家的心态都能回到原始和天真就好了。
（『L·P』：★★☆）



▶《最终幻想9》广西桂林　蒙斌

▶阴：一看这张画，就让我想起始终没打穿的遗憾。
晴：『鸡蛋』缺了点稚气，太正经了点。我最喜欢比比了。
（『L·P』：★★★★）



▶《八神》河北保定　李鑫

▶阴：八神狂笑的凶狠真令人羡慕。
晴：最近看完《古墓丽影》电影的阴，这段时间总想在编辑部里装硬派！（弱）
（『L·P』：★★★☆）



▶《新女性格斗家》河北秦皇岛　王美达

▶阴：这些当年的新人，现在已经是老人了吧。
晴：舞好像女神的表情令人奇怪，好像不符合她的性格，是在做瑜迦吗？
（『L·P』：★★★）



▶《阳下光》上海浦东　葛诗美

▶阴：这个阳下光怎么如此特别，她那庞大的长发呢？
晴：她看上去非常忧怨的眼神，是因为失去心爱的人，还是因为失去了心爱的秀发呢？
（『L·P』：★★★）



▶《浪客剑心》云南开远　李癸

▶阴：有点墨笔写意的薰，感觉真是很『幽』美呀。
晴：为什么生活中的人梳不成像漫画人物一样的发型呢？有机会一定要逼S·P试试留这种长发。
（『L·P』：★★★☆）



▶《篮球飞人》上海长宁　G.L

▶阴：虽然有似曾相识的感觉，但画得感觉很好哟！
晴：《篮球飞人》是不少年轻人飞翔的梦想吧，激烈的对抗，搞笑的情景，是心中永远不能遗忘的芳草地。
（『L·P』：★★★）

游戲點評

Speak out, don't be afraid!

索尼克冒险 2(SONIC ADVENTRUE 2)

机种 DC 厂商 SEGA 类型 ACT 媒体 GD－ROM



“索尼克冒险 2”这款游戏不但为SONIC 庆祝了十岁生日，更为业已停产的 DC 谱写了“最后的辉煌”。

但当我试玩了几个小时之后，却发现它真正是“鸡肋”一块。

游戏好玩与否，全凭它带给您的感觉，自己找不到感觉，则别人说什么也是白搭。我对“索尼克 2”找不到感觉，因而感到不解。大概是晚出了两年多吧？但 2 代在画面上的进步基本没有——场景构造还都不错，但贴图质量明显下降；操作上呢？2 代变得更简单了，在速度感未有提升的情况下，动作性稍嫌单调，既不丰富，又毫无难度可言。

下面我还要将我个人对游戏的几处强烈不满向广大读者说明一下：

一、为什么不能解决好视点问题。2 代的视点处理之差，地球人都知道哇！还不如像前作那样用十字键搞定，偶尔出现些盲点也倒能够接受，可 2 代里视点部分以 LR 键调整的效果实在是令人不敢恭唯，经常会出现玩家找不到角色的情况，在某些地方甚至会因此而丢掉一条性命。

二、为什么仍然让玩家头晕目眩！？这在 KNUCKLES 找东西时表现的尤为明显，你找埃玛拉鲁多也好，找罗卜尼克钥匙也好，让玩家找就是了，何必非得将那些东西藏在墙里呢？玩家飞来飞去却很难找到，那能不晕、能不烦吗？当然前作也有这种情况，高速画面下时间一长，视觉受到不良刺激，玩家会产生恶心欲吐之感，但决没有 2 代这么夸张！请看第 11 关金字塔迷宫，一会穿墙，一会破壁，场景奇大，探到钥匙后也得挖一万次才能找到，着实是晕得厉害——如果再配合上这回经“重低音法”处理过的 BGM——呵！有您好受的！！

三、为什么不重视剧情！?说实话这是我最不满意的一点，也是 2 与 1 相比差之甚远的一点。前作每个人都有一个故事，人与人之间又都有关联，强化 AVG 部分的结果就是令人感动的情节非常之多(BGM 配得也很合适)。到了 2 中我没有找到主线剧情，令人感动之处是一点没有，三个角色交叉行动，更有三个坏蛋可以使用，不知超音鼠正义何在！？(笑)

我打 1 代的时候非常用心，每个角色非常用心地去打，至今各角色遇到的中 BOSS 或老 BOSS 我都记得很清楚。我知道那是中裕司很用心去构造场景、设计动作和编排剧情的结果。没想到 2 代是这样。本来宣传上说是“故事更大更感动”来着，怎么会是这样呢？我十分怀疑这是日本音速组的成果。

如果说 2 代有什么让我觉得赏心悦目之处，那应该是第 11 关后面 KNUCKLES 与 SONIC 打的两个小怪。

我很少这样批判世嘉的游戏。

不是我不明白，这世嘉变化快。

——用 VGA 尚感到很难受的天语

角　色：10	操作性：7
画　面：8	创　意：7
音　乐：6	移植度：——
情　节：6	总评价：7.3
游戏时间：痛苦的 5 小时！	

高达战役在线(GUNDAM BATTLE ONLINR)

机种 DC 厂商 BANDAI 类型 SLG 媒体 GD－ROM



早在两个月前见到本作的体验版后就非常期待这个游戏正式版的上市。昨天终于得到正式版本，回家实玩后感觉非常不错。

在战略画面采取的是半即时行动模式，当你将部队行动方式确定后就可以与敌方共同行动。虽然敌人的 AI 不高，但却经常潜伏的很好，并不时出来与我方侦察机打游击战。所以在限定时间内找到目标就使得战略模式十分刺激。当与敌舰接触后立即进入紧张刺激的战术模式。这个模式就像机器人大战一样，让己方机师搭乘符合其特点的机体运用各种战术击沉敌母舰。本作对机师与机体能力的设定非常详细，虽然角色是原创的，但看他们一点点成长心里还是非常开心的。在战斗中格斗克狙击、狙击克射击、射击克格斗是很平衡的设定。至于战斗画面绝对是发挥了 DC 的底力，同屏最大 4 架机体的混战极其华丽，当机师某些技能等级提高后战斗会更加火暴。尤其是 MS 对母舰战真可以说是魄力非凡。

不过此游戏在优点的背后还是有一些致命的缺点的。在战斗中无法选择使用特技顺序，只能开战前预先设定，不能随战况变化而改变。这与体验版有很大差别。而且在战术方面实在是没什么变化，基本上就是两架机体牵制敌人 MS 另一架去击毁敌母舰。如果一关打上 10 次自然觉得烦了。

总体上来说本作还是相当出色的，如果有条件上网相信游戏乐趣会大幅度 POWER UP。喜欢高达的玩家可绝对不该错过本作！

——吉翁士官



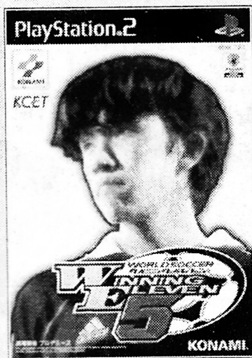
角　色：7	操作性：8
画　面：9	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：8
游戏短评：向 BANDAI 致敬！	

 本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

●第三期点评“炮弹飞车 2”的 NEO · LIQUID 读者，你的稿费已经被退回，请你来信或来电告之详细地址，以便发放稿费。

世界足球 实况胜利十一人 5(WINNING ELEVEN 5)

机种 PS2 **厂商** KCE **类型** SPG **媒体** CD－ROM



作为“实况足球”忠实的支持者，我实在禁不住“5”的诱惑，我想我应该是第一手拿到该游戏的玩家，所以我一直后悔为什么我不一早就把第一手实用信息与大 家分享，我实在是太自私了，为了弥补我的过失，我会把这篇文章写得十分详细的（众人鼓掌）！（风林：！！）

“实况 5”与以往的“实况”系列有着很大的区别，精彩绝伦的片头 OPENING，十分逼真的游戏人物，细腻的天气变化设定和带球溅起水花的表现，令我在画面上给了 10 分，而其最大的区别是取消了速度选择设定，使得比赛更加真实且二过一的按键设计更加能体现出足球的真谛与魅力，这一切，令我对此作真是十分满意。但任何事物都有缺点，谁又能十全十美？例如，我玩本作时竟然有时会死机（风林插嘴：你买到了问题正版，速速更换），要不是有正版说明保证书我真怀疑我买到了盗版呢！而且我奇怪的是本作难度加大，禁区内很难射进球，但禁区外射球命中率却很高。

综上所述，我绝对推荐 PS2 机注定要购入这款游戏，因为其很耐玩，前作的俱乐部模式依然健在，所以嘛，我经常拿它来预测实际比赛结果（很有意思呢）。另外本作对应 PS“实况 2000”的记录，因此可拷贝实况 2000 中文版的记录来获取实况 5 中文版吧！Let’s go to play football。

角　色：10	操作性：10
画　面：10	创　意：10
音　乐：5	移植度：——
情　节：5	总评价：8.33
游戏短评：要不是音乐，绝对给满分！	

——南昌　憨豆豆德云

全日本 GT 选手权

机种 GBA **厂商** KEMCO **类型** RAC **媒体** 卡带



在 GBA 首发的 24 款游戏中，这是少有的一款赛车游戏，这对于急于尝鲜的玩家来说是很有吸引力的，象这样的赛车游戏在以前的掌机上是不可能实现的，只有 GBA 可以做得到。

刚玩到此款游戏时，我就被漂亮的开场动画深深吸引了，画面很精细，让人不禁赞叹 GBA 的强大机能，激烈的背景音乐让我逐渐投入到赛车的世界里。游戏里可以自己编辑赛道或利用手机下载新赛道、排行榜等，当然也支持最多 4 人联机对战。你还可以设置赛车的部分组件，比如方向盘、车轮等，天气也可以改变。游戏提供了多种键位，根据个人所好进行设定吧。

此款游戏收录的背景音乐多达 24 首，全是激烈的摇滚乐，很符合赛车的气氛。音效做得让人满意，汽车的引擎声，甩尾转弯时车胎摩擦的声音相当逼真，听起来很爽！

不过在游戏过程中缺点逐渐暴露出来，车道有严重的色块，转弯时车身居然有撕裂现象。此款游戏的耐玩度不高，难度偏低。个人认为有关赛车的资料也太少了，就那么几项性能参数，赛事也只有一种，太不过瘾了，凭 GBA 卡的大容量完全可以做的更丰富一些。

总的来说，此款游戏画面较华丽，内容却空洞，让人觉得厂商只是为了展现机能而敷衍了事。如果你既是个掌机迷又有是个赛车迷的话还是千万别错的好。

角　色：6	操作性：8
画　面：7.5	创　意：6
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：7.1
——	

——上海　宛静川

ONI 零～复活(ONI ZERO～复活)

机种 PS **厂商** 潘多拉之盒 **类型** RPG **媒体** CD－ROM



第一次看到这款游戏是在《电软》2000，12 期的彩页上，当时觉得很不错，于是一上市就买了回来。但结果却令人失望。这款游戏给人的第一感觉是晚产了，如果早出 2～3 年或许能“幻想水浒传 2”一较高下。但是在“永恒传说”、“勇者斗恶龙 7”等 RPG 巨作辈出的时代就显得有些……。

抛弃传统的主角 Lv 制，而采用与神交涉，玩家可以根据自己的喜好增加主角的能力，这不能不说是这款游戏最大的亮点。另外，吸引人的剧情，穿插在游戏中带有幽默色彩的退魔事件也使游戏增色不少。而单调的音乐，过时的画面则是游戏最大的缺点。战斗系统的略显缓慢也使原本应为亮点的转身反而成为一种累赘。战斗中，攻击、技、法术和神降之间的威力比例也极不正常。整个游戏法术根本无用，而通常攻击也极少用上。通常敌人技和神降一击就能解决。

总之一句话：如果你刚转型刚开始玩 RPG 类游戏，那么这款游戏的制作水平还算是可以的，特别是做为廉价版来说。但如果你是 RPG 老鸟而特意玩这款游戏，就没多大意义了。

角　色：7	操作性：8
画　面：6	创　意：6
音　乐：6	移植度：——
情　节：8	总评价：7
玩此游戏时间：17 小时	

——马骏

恶魔城历代记(CASTLECBANIA CHRONICLE)

机种 PS **厂商** KONAMI **类型** ACT **媒体** CD－ROM



杂志上的介绍看过了，攻略看过了，人的心也等烦了，KONAMI 才迟迟地发售了这款游戏。出于对前作“月下夜想曲”的无限怀念，因此也对这款游戏充满了许多期待。但事实上，“历代记”还是有些令人失望，至少这种失望还是已建筑在我们起先就知道“历”在“月”水平之下的基础上所带来的。

画面很粗糙。这种所谓的粗糙，就是指这是一个在 32 位机上的 16 位游戏，与其说我们是在一个德拉克拉的城堡里游戏，倒不如说我们是按既定的路线去找寻一个最终 BOSS 的存在，那种严谨的地形设定已在《历》中荡然无存。角色的外形更是让人不忍多看，虽说是伟大的英雄西蒙，但无论从哪个角度看，游戏中的西蒙根本就是一个野人的外貌。音乐虽然算不上太好听，但厂商还算照顾玩家，音效的多样性还算不能让人完全失望。唯一需要表扬的，还是动作的流畅性，这一点，至少喜欢动作游戏的玩家都会乐在其中，只是不得不提到它的难度，还是很不简单！

或许你会说，这本来就是一款在 PC 的 X68000 上的游戏，当然不能随便同《月》相提并论了。但既然《月》有了如此骄人的成功之外，KONAMI 为何不把新要素借入《历》中，而只是利用《月》打下的大好山河，再把以前的东西炒炒冷饭就拿出来搞什么复刻呢？KONAMI 这种不负责任的态度，不仅体现在这款《历》上，其他的像《幻想水浒传外传》，《心跳回忆番外篇》都能领略一二。现在的 KONAMI，应该认真地来做游戏了。

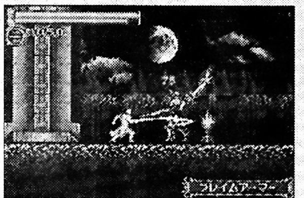
角　色：7	操作性：8.5
画　面：7	创　意：6.5
音　乐：7.5	移植度：8
情　节：——	总评价：7.4
游戏短评：……	

——长春大学 LENY

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

恶魔城~月之轮回(恶魔城ドラキュラ~CIRCLE OF THE MOON)

机种 GBA 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 卡带



作为 GBA 软件的首发阵容,"恶魔城"绝对拥有十足的魅力让你臣服于 GBA 之下。

从 1986 年第一款"恶魔城"在 FC 上诞生至今,恶魔城已经走过了十五年的历史,并成为了 KONAMI 的一个王牌系列。其系统不断地完善,直到大受好评的"月下夜想曲"的出现,"恶魔城"达到了一个巅峰的时刻(至少"月"是 KONAMI 在北美销量最好的软件)。不可否认,"月下夜想曲"的完美至今仍让广大 PS 及 SS 玩家津津乐道,而此次的"月之轮回"也忠实地继承了"月下"的系统,可以毫不夸张地说,"月之轮回"="月下夜想曲 2"。

游戏的画面有些灰暗,对于 GBA 的 LCD 屏幕来说,如果没有一个良好的光源环境,那么玩起来会显得很吃力。但是游戏的场景却做得十分细致,绝不会因为暗而看不清你身处何方,或许说,这份灰暗也正是为了衬托游戏环境吧。动作方面绝对是无可非议的,人物虽然有些生硬,但出招都十分流畅,也帅气。继承的"月下"的遗志,每到一处新地点都会有文字显示域名,拾到战利品也会有解说,100%的地图完成系统(可惜没有了逆恶魔城),还有二段跳之类的能力均需途中由魔导器获得。值得一提的是,KONAMI 竟把本社大受好评的"游戏王"的卡片系统导入本游戏中,不同的卡片组合再配合武器使用,便会有许多厉害的效果。不过,游戏的难度实在很高,如果不是动作游戏老手的话,嘿嘿…慢慢练级吧!

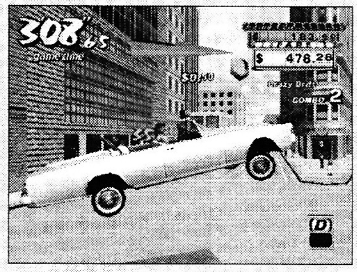
对于"恶魔城"的 FANS 来说,这款游戏真的可以让你爽到死的。玩过之后,不由令我又有想重新玩玩"月下夜想曲"的冲动。

——长春大学 LENY

角　色: 8.5	操作性: 9
画　面: 9	创　意: 9
音　乐: 8	移植度: ——
情　节: 8	总评价: 8.5
游戏短评:不可不玩!	

疯狂出租车 2(CRAZY TAXI 2)

机种 DC 厂商 SEGA 类型 RAC 媒体 GD-ROM



超人气、超期待、超爽快的驾驶游戏"疯狂出租车 2"续作终于如期登场了!一代更比一代酷的"的哥"、"的姐"们又回来了!

虽然系统设定基本同原作一致,但游戏的爽快程度丝毫不减,而且越来越疯狂了,绝对让你玩得热血沸腾,"斗志"昂扬。

玩过前作的朋友一定不会陌生"疯 1"那种"天马行空"的游戏创意吧!的确有些不可思议,驾驶出租车可以不遵守交通规则,搭上乘客可以四处乱撞,有时竟能顶翻大拖车后继续飞驰,这哪里是服务人民的出租车,简直就是一辆"披着出租车皮"的"装甲车"。2 代不但保留了这种风格,而且还要比 1 代更 Crazy! 不但加入了新版图"AROUND APPLE"和"SMALL APPLE",而且加入了"CRAZY HOPPING"的飞车(!)技巧,而且竟可以从其它车辆上高高飞过!?游戏的高自由度真是没得说!

可我觉得 2 代还是不够疯狂!如果有交通限制,违反后会被警车追赶!如果可以撞到行人!如果可以让自己的车被撞飞,撞翻!如果……

不过本作已经让我们"乐不思蜀"了,在当今流行严谨游戏性的今天,这类轻松之作绝不多见!不愧是世嘉!我又不由暗暗佩服起了它。

——青海　龚晓斌

角　色: 7	操作性: 10
画　面: 9	创　意: 10
音　乐: 9	移植度: 9
情　节: 6	总评价: 8.6
游戏时间:每天 2 小时	

古惑狼~明星狂欢节(クラシツユ　バソデイク-カ~ニバルゲ)

机种 PS 厂商 SCE 类型 ETC 媒体 CD-ROM



此番推出的"古惑狼"作品完全异于系列的前三作,是纯粹的休闲类节目。但无论是碰碰珠、冰上滑、蹦蹦跳还是摔箱子,只要玩上一局,任何人都会被其极富特色的娱乐方式和逗趣搞笑的人物动作所深深吸引。连很少接触 GAME 的 MM 都能轻易上手。

众多可供选择的游戏模式是该系列的一贯思路。你可以四人乱斗,坐享渔翁之利,也可以同搭档配合,体会到合作胜利的喜悦。当然,冒险模式是这款游戏的重头戏。为了更上一层楼能多玩一个小节目,你必须收集足够的奖杯、宝石、水晶等以获得向新一层 BOSS 挑战的资格。不过,"练级"的过程实在是种享受,因为即使是同一个节目,每层亦有不同的花样玩法。当打通所有的四个层面,将最终 BOSS 干掉并欣赏完 ENDING 后,神秘的第五层出现了。哇,又多了那么多新内容!可别高兴得太早,你一定要先集齐数目可观的"通行证"才能一一进入"新世界"。足见其难度先简后难设置的高明之处。

这宽"古惑狼"虽称不上什么超大作,但其独到的创意,可爱的角色造型,多语种的设定(很对我们外语院校生的胃口),尤其是充满童趣与幻想色彩的 LOADING 画面,无一不体现出设计者过人的智慧,广阔的视野和严谨的思路。其实,游戏好玩才是最重要的,又何必一定要有漂亮的 CG 或是庞大的系统呢?

古惑狼,我真的爱上它了!

——上海　小云

角　色: 9.5	操作性: 8.5
画　面: 7	创　意: 10
音　乐: 7	移植度: ——
情　节: 7	总评价: 8.2
玩此游戏时间:26 小时	

经典

名称:卡片召唤师
机种:PS\SS
推荐人:鞍山　姚舜禹



在 1997 年,一个名不见经传的公司,大宫 SOFT 在 SS 推出了一款卡牌战略游戏——"卡片召唤师",也许在众多的游戏中它很不起眼,但其出色的游戏性完全征服了笔者,这样的游戏是绝对可列入经典之列的。

虽然是桌面类的游戏,但"卡"并没有走其他同类作品的路子,而是另辟蹊径的加入诸多的因素,让它成为一个让人久玩不厌游戏,相信只要是爱玩这个游戏的玩家都会同意笔者的说法。

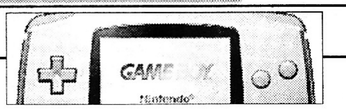
游戏的主旨是以魔力最高获胜,这其中玩家需要将自己手中的卡片放置在走过的领土上,来向其他玩家来征收过路费,如果拒付就会发生战斗,这些卡片各自拥有不同的能力,各自有自己的属性,相生相克,再加上辅助的道具牌,真是变化无穷,如何熟练使用这些牌的能力是制胜的关键,游戏设计了三百六十种卡片,要想全部了解可绝对不是一朝一夕的事,别的不说,但调整这么多卡片的平衡性就是一个巨大的工程了,更何况还要加上那么多的其他因素,以如此的代价去开发一部非主流的游戏,制作者高度的敬业精神实在令笔者肃然起敬。尽管现在如此繁多的游戏十分吸引人,但笔者还是最愿意闲时找上几个朋友,共同体会这个游戏带给我们的乐趣,说真的,这样了不起的游戏,现在已经不多见了。

角色: 9	操作性: 6
画面: 7	创　意: 9
音乐: 8	经典指数: 9.8





GBA——想说爱你还是有点难！



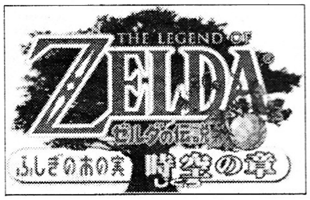
文/LENY　　责编/风林



←主导任天堂全球战略的三大领军人物。

距离掌机中的王者 GBA 的发售已有三个月了，在这三个月的时间里，日本本土的 GBA 真是尽产尽销，十分烫手。而首发软件中的"马里奥 A"更是耀眼，已占据着销量榜前十位长达两个月之久（风插：目前已经逼近 4 个月），其它软件也都有着十分不俗的成绩。可是放眼回我们中国，无论在任何一个大中城市的规模还算不错的电玩店里，这台在日本是炽手可热的主机，在中国市场却显现了十分疲软的现象。许多玩家都只是看看效果，真正的欲购者实在很少。WHY?

其实 GBA 在中国的第一轮热销应该是在其刚发售的一个月内，作为广大 GB 迷们心仪已久的主机，自然能够备受关注。而且向下兼容 GB 卡的机能，也被同期发售的"塞尔达传说"给带动了一阵，不至于使那些买不起 GBA 卡的玩家没有游戏玩。但这股热销也随着"MADE IN CHINA"版的 GBA 的出现而开始降温，可以毫不犹豫地说，当 AJ 系列（即产品铭号开头是 AJ，这个系列是任天堂首发的 150 万台）的 GBA 主机销尽之后，廉价的国产型 GBA（虽是国产，但依然是原装）非但没能激起新一轮的热销，反而使 GBA 在中国市场呈现了滞销。



原因有很多，像 DC 主机今年的降价，使国内 DC 群体剧增，许多人只能在 DC 与 GBA 中择一，DC 有 D 版，目前又是购进的最佳时期（世嘉 5 月 10 日已宣布，DC 的存货不足 12 万台），因此选 DC 的必大于 GBA。但真正的原因，还是因为 GBA 过高的价位，尤其是原版软件的价格，使得原来由 GBC 过渡到 GBA 的玩家备感吃力，因此才会出现在中国如此疲软的状况。

GBA 的软件是否值那么多钱？有时笔者都显得有些迷茫。第一时间购入的"马里奥 A"整盘卡只有原 GB 卡的二分之一大，重量仅有不到 5 克，售价却高达 350 元，真的可以用黄金来形容 GBA 卡的昂贵性了。其实这样的卡带恰恰说明了 GBA 的高科技含量。任天堂方面官方指出，"马里奥 A"的容量是 64M，相比较于 N64 发售之初也同样是 64M 容量的"马里奥 64"的卡带的体积与重量，你便会真正感叹到 GBA 的媒体竟是如此神奇。而且过轻的重量实在让人怀疑任天堂在里面是否装了东西，记忆用的电池？集成电器块？……这样的高集成化的卡带的造价自然不菲，比起 DVD－ROM 等媒体，卡带的高成本显而易见。

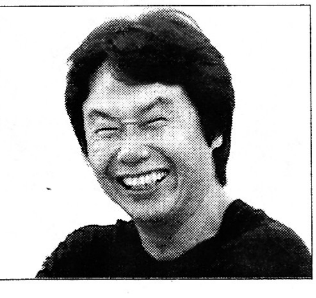


→这款游戏将是今夏 GBA 游戏的重头戏，乐观估计销量应不低于『F－ZERO』（目前销量 30 万）。

另一方面，GBA 的软件制作虽不算太复杂，但也决非当年 GB 的那种轻而易举。清晰的人语，鲜艳的画面，这些与厂商的用心是分不开的，因此，7800 日元的定价对于 GBA 而言是十分标准的。虽然网上的盗版商一再放出风声称 GBA 的盗版卡指日可待，但依目前 GBA 的疲软影响盗版商的热情，高科技含量使得 D 版困难重重来看，GBA 的盗版在短期内很难出现（因为 DC 的 GD－ROM 也是经过了一年的时间才出现盗版），即使真的出现，而价格也不会太低，其稳定性也不会太好，因此 GBA 玩家还只能着手于正版软件。像《恶魔城》这样诱人的作品，其价格自然也会令人吓退了手（风插：GBA 的 D 版卡带已经正式上市了，价格还算合理，至少比原版便宜了很大一块呢）。

其次，以购买 GBA 的群体来看，我们可以把他们分成三类，第一类是已购群体，他们往往只拥有一至两盘卡带（GBA 专用卡）或根本没有，在购入 GBA 后往往已对 GBA 有些无所谓，一来是过高的软件价格使他们实在无法承受，另一方面是近来 GBA 大作缺乏，没能激起新的欲望。这样的群体有可能会对周围人士造成负面影响，使他们对 GBA 暂失兴趣。第二类是未购入却极切期盼的群体，他们唯一缺乏的，仍然是致命的资金问题，毕竟 GBA 与我们的国情还有所差距，最后一类则是观望群，他们在等着降价，等着 D 版，还有的是在等着大作的诞生。还有一类非玩家群体，但就中国而言，非玩家对国内游戏业的贡献实在太少，甚至可以忽略不计了（风插：未必，回想黑白 GB 就是有这些玩家才得以普及的）。综上所述，GBA 的中国市场自然会有些平平淡淡，这些原因都是很明显的。

以中国的国情而言，到几时才能"赶上"美国日本，GBA 就还有多长的路要走。其实任天堂如果能开发一下利用 GBA 屏幕来看电视的周边（风插：已经推出了），或是推出像"火炎纹章"、"皇家骑士团"这样大作的中文版（风插：看看现在 GB 众多中文汉化游戏，可想而知今后的 GBA 游戏也会给我们带来惊喜，不过希望能够得到任天堂的授权……），GBA 自然还有很强的竞争力。可惜残念，这样的事情或许得等上 N 年了。值得一提的是，即使待到 GBA 的 D 版出现的时候，玩家们依然能摆正一颗正版意识的心的话（如碰上自己心爱的大作则必购正版），相信总有一天，任天堂也会席卷这块神州大地的市场的。



MVP 先生笑得还真开心哩！

最后，期待着 GBA 在中国市场上新一轮的热销早日来临！那么，下一次热销的动力会是什么呢？让我们拭目以待吧……

THE KING OF THE POCKET GAME MACHINE！

想说爱你，还真的有点难！



NAMCO的CG水准举世公认，即使是追求游戏性的老厂也照样不能『脱俗』，应该说是『该用就用！』

都是CG惹的祸?



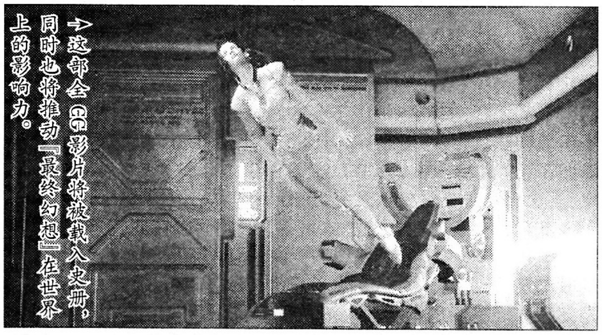
←CAPCOM也是CG高手！

文/圣菲德
责编/风林

记得几年前无意中看到一个少儿节目。主持人不知为引出什么话题而问身边的孩子："小朋友们，你们想不想变漂亮啊？"然而得到异口同声的回答竟然是"不想"。爱美之心，人皆有之。孩子们为什么不想变美呢？"因为心灵美才是最好的"，孩子们回答。

的确，中国的传统教育模式总是把美丽的外表与丑恶的心灵放在一起，来教育孩子要把内在的美放在第一位。这样就渐渐使孩子们产生了"外表美既是内心丑恶的代名词"这样莫名其妙的想法，以至那些孩子们有以上的稚气回答。

然而这些孩子毕竟才5、6岁，他们对事物的认识还太模糊。但我们很多玩家都不是少儿了，而大多是反应敏捷，思路清晰的年青人了。为什么还犯这样的错误呢？

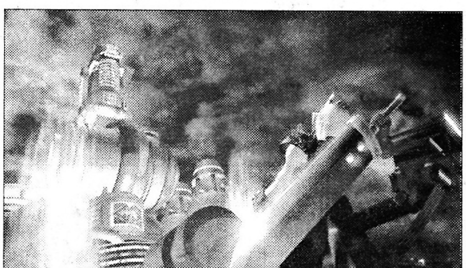


→这部全CG影片将被载入史册，同时也将推动『最终幻想』在世界上的影响力。

自从游戏机进入次时代以来，机能的改进使游戏所显示的画面比起以前的FC、SFC时代有了很大的飞跃。一般的游戏公司都能作出对于以前来说是"漂亮"的游戏，象SQUARE、CAPCOM这样的大公司更使游戏效果逼近甚至超过电影。这原本是件好事，但是一些公司为创造更多的利润，迎合人数更多的非玩家的口味，在挖掘机能的同时，忽视了对于游戏其它要素的提高和进步，出现了不少使玩家失望的纯商业性作品。但是，如果因为这样玩家就把拥有优秀画面的和CG的游戏归类为垃圾为免有些太不讲道理了。

难道美丽CG的本身也是错误吗？

从98年完全即时演算的"合金装备"推出开始，玩家中就有不少掀起了反对CG动画的高潮。还提出动画会影响游戏连贯性之论点。到了99年，可怜的"最终幻想8"又首当其冲，被不知何人定义为"以CG动画和精美画面引诱非玩家的商业化作品"。而玩家们也"争先恐后"的在玩这部"系列中最差"的作品刚一半时就"玩不下去"，并嗤之以鼻，以证明自己的玩家身份（风插：这也是系列中销量最大的一作，影响面极广，在PC上也同样掀起了热潮，看看排行榜的第一是谁，也就明白了大作的意义……）。在此之后，精美画面和CG一样被打入冷宫。移植"FF"系列的同时制做片头片尾动画的行为成为了"哗众取宠"，很多公司每出一个大作就遭到玩家们"商业性太浓"和"没有内涵"这样简单的评价。在不分青红皂白否定一个又一个游戏的同时，玩家们当然只剩下怀念SFC时代的"最终幻想6"和"超时空之钥"了。"次世代没有好游戏"——这是谁造成的？不正是玩家自己吗？



↑至今也被玩家津津乐道的"FF7"，其CG之精彩仍然让人回味，也是从本作开始，CG成为了流行游戏的必备要素。

现在来回想当时的"最终幻想8"真的那么差吗？即使去掉CG和王菲的"eyes on me"，即使以SFC这样的画面来显示。整个作品除了有些美国化的简单外，独特的GF系统、各种不同类型的交通工具、为精制魔法道具和打造武器而四处寻找有道具的怪物的设定以及有趣的卡片游戏都是卖点。虽然在"最终幻想"这个伟大的系列里"最终幻想8"不算突出，但也离垃圾还太远太远（风插：如果"FF8"被称为垃圾的话，不知道还有什么不是垃圾了，玩笑）。而且，我们为什么要把动人的歌曲截去不听呢？为什么要把具有里程碑式的、足以可称的上是世界上最好的CG动画排除在外呢？为什么要把可以挑战电影的成熟的3D技术放置不理呢？难道她们不是游戏的一个重要的部分吗？难道她们不能有利于玩家体验更深的内涵吗？



说起来这是件可笑的事情。在平时的生活中我不断的向玩龄不深的非玩家们传输"游戏性是第一位的，画面不是最重要的"这条道理。然而现在我又实在无法理解玩家对外表精美而内涵也不差的游戏的冷嘲热讽，来为她们辩解"画面也很重要，CG能起到点睛的作用"。即使不能说服大家这点，那至少我想使大家理解这句孩子气的话："如同外表美，内心也能美一样。画面美、CG动画美，游戏也能是好游戏。CG是不会惹祸的！"

注：本文是仅写给玩家们看的。笔者只是认为要正确客观的看待一个游戏，不要把画面好的游戏就看做垃圾。而绝没有支持一些人的"画面第一、只看动画"的观点。

风林可跟CG没仇哇！（笑）

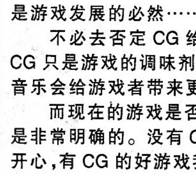
风言风语

CG的出现压根上就对游戏本身没有什么影响，这是很显然的。CG的使用只不过是游戏中交代剧情的一种手段，也是游戏表现手法的进步。以前，没有CG的时候只能用二维图片代替，现在技术成熟了，厂商能够利用这种更为刺激逼真的表现方式来为大家交代剧情，令玩家更容易投入，这不是很好的事情吗？难道永远停留在SFC时代才叫"游戏性十足"吗？

不能否认的是，在一段时间里，玩家的目光凝聚在了华丽的CG片段上，也一度使CG成为了游戏的卖点所在。不过，这不仅是我们，日本、美国的玩家在那一段时间里也被CG所"迷惑"，那是游戏发展的必然……

不必去否定CG给我们游戏时带来的冲击，CG只是游戏的调味剂而已。好看的画面，动听的音乐会给游戏者带来更高层次的享受。

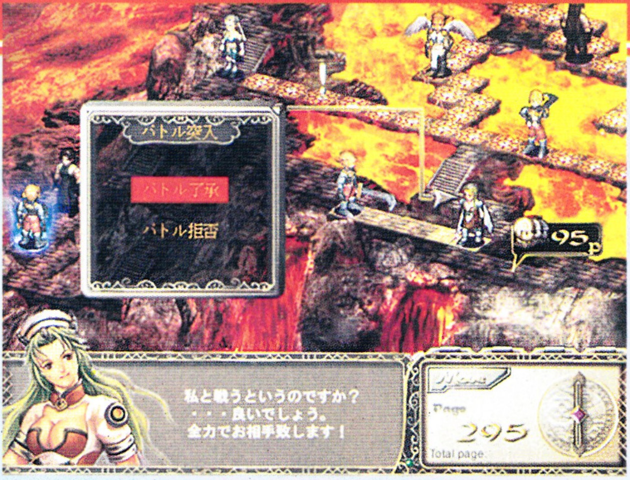
而现在的游戏是否有必要再用CG呢？答案是非常明确的。没有CG的好游戏我们玩起来很开心，有CG的好游戏我们玩起来会更开心。



←其实，这也是一种"CG"，只是在制作费用上比较廉价……用不用CG好像并不影响我们开心的游戏，相反……

NEVERLAND SAGA

无限之境传说



XBOX	厂商：IDEA FACTORY　类型：幻想卡片TAB
	媒体：DVD-ROM　发售日：2001年冬季

以卡片对战的方式来制霸整个大陆！卡片上的图案是IDEA FACTORY所出品游戏中登场过的老面孔。本作可以在网络上对战，一面和其他玩家比赛卡片战的功力，一面收集稀有的卡片吧！



使用充满魅力的卡片对战



罗浩　于『混沌世纪』中登场



菲尔　于『环宇传说』中登场



蒂娜　于『纯情少女骑士团』中登场



希罗　于『鬼魂力量』中登场



芙罗妮　于『鬼魂剑客』中登场



飘雅　于『砂之风穴』中登场



阿雷斯　于『鬼魂力量。爱的邪恶』中登场



布雷克　于『鬼魂塔』中登场



你可以操纵的就是这6个人！！

看广告学日文

LEARN JAPANESE FROM ADVERTISEMENT

这个是……人类所犯下罪的惩罚吗？

◆じんるい汉字是“人类”（ji-n-ru-i），为了配合整个广告的感觉，这一句都用片假名来写，可是其实这些字并不是外来语哦！

◆おかす（o-ka-su）这些字是犯错、犯罪的那个“犯”的意思。而这个动词变成过去式就是“おかした”（o-ka-shi-ta），意指已经犯下的罪。

◆へ（e）这是一个表示动作的方向跟目的地的格助词，所以念法不是（he）而是（e），它的解释是向、往的意思。用法就是“方向或目的地＋へ”。要补充的一点是目的地可以包括动作所及的对象或是一个地方。



卡名：罪与罚

◆罪と罰 つみとばつ（tsu-mi to ba-tsu）“と”是和的意思，然后罪就念作“つみ”而罚就是“ばつ”。说到这个“罪与罚”可是世界名著耶！有看过的人请给自己掌声鼓励鼓励……（觉得四周很安静的S·P……）

究极一切的新感觉动作射击游戏终于登场

◆すべて（su-be-te）这是一个副词，有全部、一切、或是总是的意思。

◆极める きわめる（ki-wa-me-ru）达到极限、达到顶点的意思，这是一个动词。

◆新感觉 しんかんが剩 hi-n-ka-n-ga-ku）这个字不用S·P多做解释吧！新的感觉。

◆シューティング（shyu-u-tei-n-gu）这个字就是游戏类型中STG射击游戏的日文说法，全部写出来就是“シューティングゲーム”（shyu-u-tei-n-gu-ge-e-mu）。

既然这边提到了游戏中对应的周边商品，下面列出了几个常见的周边名词，好好记住很实用的哦！

◆振动バック しんどうバック（shi-n-do-u-ba-x-ku）这个字就是震动包的意思，不过这是N64震动包的说法。而“ぶるぶるぱっく（pu-ru-pu-ru-ba-x-ku）”则是DC主机震动包的说法。

◆バックアップ机能付き バックアップきのうつき（ba-x-ku-ki-no-u-tsu-ki）原本“バックアップ”是储存、备份的意思，但是在游戏支援功能里看到这个就是指电池记忆功能，这也是一般卡匣式游戏的功能。

◆赤外线ポート あかがいせんポート（a-ka-ga-i-se-n-bo-o-to）红外线通信。

◆コントローラパック（ko-n-to-ro-o-ra-ba-x-ku）记忆卡。

◆通信ケーブル つうしんケーブル（tsu-u-shi-n-ke-e-bu-ru）通信缆线。

◆デュアルショック（dyu-a-ru-shyo-x-ku）这可能是PS游戏里最常对应的功能了，这是震动手柄。

◆マルチタップ（ma-ru-chi-ta-x-pu）多人连接器，少了它游戏就不热闹了哦！

◆アナロクコントローラ（a-na-ro-ku-ko-n-to-ro-o-ra）类比摇杆，就是那个可以360度旋转的摇杆啦！不论是DC、N64、还是PS都有哦！

◆マイクデバイス（ma-i-ku-de-ba-i-su）麦克风。

◆ビジュアルメモリ（bi-jyu-a-ru-me-mo-ri）DC主机的VM记忆卡。

◆ワンダーゲート（wa-n-da-a-ge-e-to）Wonder Gate，这是WS与日本i-MODE（PHS的网络连线服务）上网的连接器。

◆ワンダーウェーブ（wa-n-da-a-we-e-bu）Wonder Wave，是WS与PS要连线的红外线传输器。

电软特别企划

GAMEBOY ADVANCE

携带型游戏机的最强者之名——



它能否真正负此盛名？我们来看看它的精彩吧！！





GBA是否真的可以再现任天堂的霸王本色呢？作为游戏老厂，NINTENDO能否从GBA开始恢复元气，进而在9月份NGC推出时宏图再现……



传说的名作在你的手中复活了!!

虽然常常练习"镇地大法"的风林和"拍手怪人托托"天师一致对于本作宣传画(左方)是森气楼先生的作品而耿耿于怀，但对于此游戏的推出还是拍手称快的。可是对于以前玩过 SFC 版的朋友似乎会产生有些太过相似的嫌疑。而 S · P 玩过后感觉对于手掌机来说，已算不错了，如果你没有玩过以前的版本的话，一定是个上佳的选择。



如果不是在"街霸"中出现，他似乎不会被人们所认同。

● CAPCOM ● 2001 年 5 月 25 日发行●格斗动作通关●利用通信线可 2 人协力通关

"快打旋风" 历史

1990.12.21 超任版移植(8M)
1992.3.20 超任版《快打旋风 · 凯》
1993.4.2 世嘉 MEGA-CD 版
2001.5.25 GBA 版发售

完全移植！大满足！



超任版完全移植，科迪、哈格、凯都可以使用哦，尤其是将凯的速度感表现得淋漓尽致。

可同时表示 6 人！



好像超过当初街机版水平了。有被称为幻之罗兰多的场地出现啊！

利用通信线可 2 人同时 Play



这样使游戏乐趣倍增啊！就是成本太高。

掌机翘楚逐鹿天下

"16人" 在GBA上再现往日荣光!

7 月 13 日推出的本作不知身为"SF 迷"的你是否拥有了呢？想当年玩 PC-GT 掌机的"SF"可是感觉颇好的啊，不知此款"SF Ⅱ X"是否超越了它的极限呢？答案应该是肯定的，但你在玩掌机时千万不要得意忘形而将你旁边的人吓坏哦。相信此作是所有"SF"迷的期待吧！

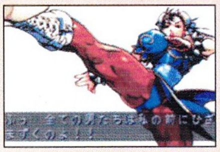


再现超杀的"太阳"画面，超感动啊！



● CAPCOM ● 2001 年 7 月 13 日发行●格斗 FTG 对战●利用通信线可 2 人对战

画质大提高



GBA 版利用其发色优良的特点，将从前的 16 色 DEMO 图形用 256 色进行重新描绘。

通信对战乐趣无穷



在"快打旋风"中是利用通信线进行协力过关，而本作则是进行对战，对战时会否因为激动而将主机掷出呢？

大象变成 6 只了！

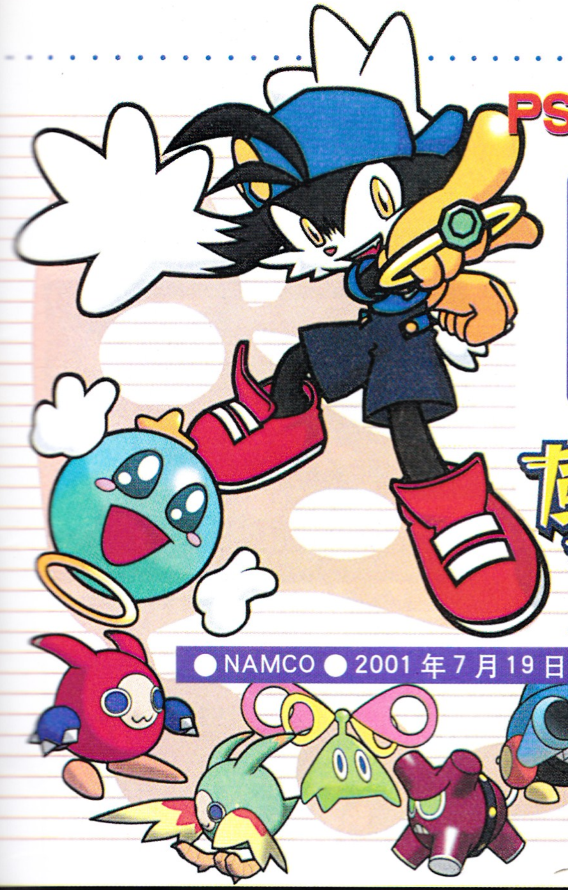


SFC 版的初代"SF Ⅱ"中瑜珈的场地背景上只有4只大象，而 GBA 版有6只之多哦！

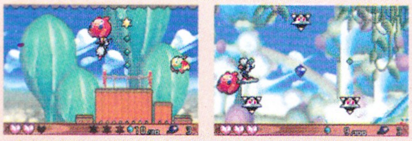
"街头霸王" 历史

1994 年 11 月 18 日，3DO 版移植。
1997 年 9 月 18 日，SS 版移植。
2000 年 12 月，DC 网络对战对应版。
2001 年 7 月 13 日，GBA 版发售。

PS经典名作系列也在GBA上出现了



风林和S·P一致推荐的ACT作品

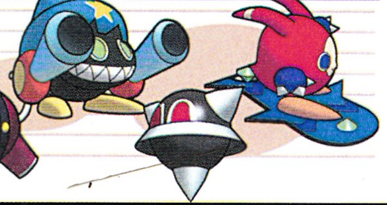


据说总共有40关哦，强调解谜要素的ACT游戏，BOSS战前会有选择分支。

1997年在PS登场的1代，NAMCO的人气系列“克罗诺亚”的最新作在GBA上登场了。独特的世界观和故事以及操作的爽快感和最令人津津乐道的解谜要素，都是此游戏的魅力所在，特别是从3D向2D改善的本作更充满另种感觉。不由令S·P又想起PS2版的本系列作品，真的令他玩得超投入啊！

風のクロノア 夢見る帝国

●NAMCO ●2001年7月19日●解谜ACT ●1人Play



从3D改为2D的感觉如何？



给人最初感觉的是3D化可爱精灵突然成了2D自然让人有些别扭，



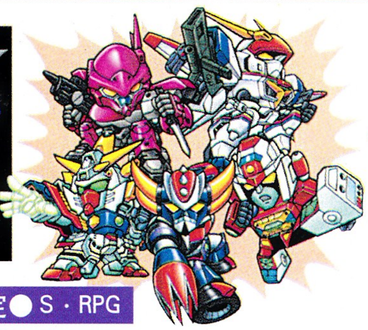
不过这半兔半猫(风林语)的小东西在本作中还是那么可爱啊！



誓做最强一统江山



超级机器人大战A



●BANPRESTO ●2001年秋季预定● S·RPG

高达



为了拯救宇宙的危机，将许多人气机器人集结一堂，挑战困难邪恶的S·RPG系列《超级机器人大战》最新作，以原创故事在GBA上登场。

本系列新参战作品有《机动战舰抚子》和《机甲战记多拉库纳》，当然这些作品中的角色会成为你的新仲间啊。其他登场作品还有《机动战斗传G高达》、《机动战士高达》、《机动战士Z高达》、《机动战士高达ZZ》、《机动战士高达0083·星屑回忆》、《机动战士高达·逆袭的夏亚》、《新机动战记高达W·无尽的华尔滋》、《机动战士高达第08MS小队》、《无敌超人萨伯托3》、《无敌钢人泰坦3》、《魔神Z》、《大魔神》、《UFO机器人》、《盖塔机器人》、《盖塔机器人G》、《真盖塔机器人》、《超电磁机器人》、《超电磁机器伯罗迪斯V》、《斗将戴莫斯》。











闪光高达





斗将戴莫斯



υ高达



东方不败 风云再起



UFO机器人

无双报导



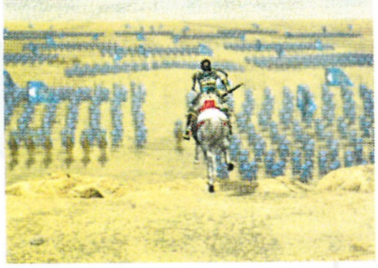
纵横三国时代的豪杰英雄 巡行在广袤的神州大地

这回的战斗是去未开发之地讨伐“南蛮”

对手就是南蛮王孟获

在PS2获得大好评的《真·三国无双》的续作终于要登场了。此次出现新的战斗舞台，就是被称为“南蛮”的中国大陆南方的未开发之地。这回仍会象前作一样令你感觉超爽吗？喜爱此作的S·P和彩火一致认为此款作品必定会令大家超满意的(这时一旁不太喜欢本作的天师和莱因又投来了蔑视的目光…呼哗呼哗呼哗哗哗……)







治理南蛮的南蛮王孟获，好象很蛮荒的样子，其实很怕老婆。

三国志小知识1 何谓“南蛮”?

“蛮族”是指支配当时中国的汉族对异族的蔑称，而“南蛮”则指南方整个地区。有毒泉、猛兽编成的部队，藤甲军等登场，而传为佳话的“七擒七纵孟获”更是在此发生。本作中会否也有“七擒七纵”吗？这样最少有七次战役啊！









比起南蛮军的象兵，赵云显得很矮小。



与前作一样，连击技仍然健在。

智武兼备的蜀国豪杰

称为蜀国五虎将之一的猛将，忠心辅佐刘备统一天下，笃信仁义，礼智兼备，性格正直诚实。武艺之高除吕布外无人能敌，一把长枪可谓天下无双。百万军中救得阿斗更是被传为一代传奇故事。

赵云子龙



真·三国无双2

- 厂商：光荣
- 类型：战术动作
- 媒体：DVD-ROM
- 发售日：2001年秋

PS2

http://www.gamecity.ne.jp/

真·三国无双2

甄姬



魏国曹丕之妻。有着美丽的容颜，人称有贵妇人和武人之貌并存的女性。开始嫁给袁绍之子袁熙，后在战乱期间被曹氏父子所俘虏，进而成为曹丕的正室，全心全力帮助义父曹操与夫君曹丕完成霸业。在战斗中，以蹴技和铁笛做为武器。





铁笛产生超音波将敌兵吹飞。



乱军之中用铁笛将敌人一扫而净。

美艳的女子
华丽的衣装和招式

三国志小知识2 最大的势力是“魏”?

在三国时代，魏蜀吴三国在不停地争夺霸权。而拥有最大国力的魏国以曹操为君主，相信它的势力之大是无用置疑的，但是否能够真的在游戏中完成霸业还要看你的实力啊！



腿上划过的弧线很美丽吧！



魏国的军师司马懿对于南蛮的反乱也有献策。

南蛮象的威力之牙由你剥落!!

原作里，在诸葛孔明对南蛮的征伐当中蜀军也是历经了许多艰苦的。例如南蛮兵不再骑马迎敌，而是乘象。你要勇敢一些去抢夺这些巨兽将敌人一一歼灭。

这样的巨象也登场了!!



陆上最大兽登场，有种压倒性的存在感。

这就是藤甲兵吧!?



从下面的信息可以判断出对峙的是藤甲兵。

面对从未见过的生物（象），士兵不禁一阵惊愕。





夺取敌人的象然后骑上去，很有成就感哦。

终于可以2人同时游玩了！！

本作增加的最大要素就是可以2人同时战斗，也可以对战，这样前作最大的遗憾就被克服了。不仅保留了前作在战场中战斗的爽快感与率领全军动作的战术性，而且还追加了新必杀技“真·无双乱舞”（单人）和“激·无双乱舞”（双人）。

协力还是对决!?



协力时决定一起使用“激·无双乱舞”，威力很大。



2人战斗时，画面上下分成2段，追加大量事件。

在对战模式中玩家可以自由决定要攻击敌兵还是对手……



如今，中国历史上的传奇战斗
在此被无双演绎……

黄盖公覆

为了守护国之命运的勇猛斗士

经历孙坚、孙策、孙权三代，相当资深的吴国武将。他是在赤壁之战中对吴国进行火攻的将领。性格豪放磊落，武器是大型铁鞭和盾，总给予敌人豪快一击。但本作中却变成了如此剽悍的筋肉男，有些兄贵的感觉，他返老还童了吗？





原作中的老将这里变成筋肉男。



拿着盾令防御力变高了吗？



格斗女神的集结　再次突进死生之地

DOA2 HARD★CORE

死或生 2～硬派核心～

PS2

- 厂商：TECMO
- 类型：3D-FTG
- 发售日：2000.12.14
- 定价：6800 日元
- 记忆卡：85KB

















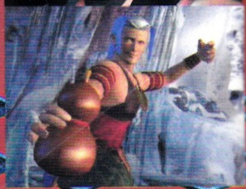














女子，自然是美丽的，你不喜欢吗？

右面这8张图片是来自XBOX将要发售的《死或生3》，上面的则是PS2的《死或生2～硬派核心～》，不是一线主流格斗游戏的她似乎也被人骂得很凶，但真的那么恶劣吗……



ISSN 1006-5032

9 771006 503000 08

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　定价：8.40元

电子游戏软件

GAME SOFTWARE



- NGC 水上摩托·蓝色风暴
- NGC 超级猴子球
- PS2 乔乔奇妙冒险第五部
- PS2 啪啦啪啦啪2
- AC 铁拳4

PS2的联机对战

GBA 黄金的太阳

PS2 最终幻想XI

PS2 最终幻想X

特稿

●业界烽火欲连天 霸王再披战袍

PS2 'GO!

●世嘉AM2核心成员访谈

●《樱大战》编年史

●超级机器人大战问答大百科

随书附赠

FINAL FANTASY X

FFX 小说 32页 绝色特典

新闻剖析

叶展：评《最终幻想·电影版》——市场、观众、文化及其它

王骏生：起哄——一个中国人眼中的游戏产业

2001 GAME风景线 9



疾走音乐无尽疆域 纵横四海五湖 乐翻天

感受PS2 5.1ch环绕声系统，将音乐的威严再度捍卫、将声音的力量重新唤醒！

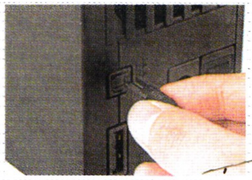
此部新推出的系统大家几乎都是用PS2今年扛鼎巨作《最终幻想X》来测试的，下面我们只从日本推出的该系统的众多品牌中挑选最有代表性的YAMAHA的CinemaStation S10来介绍，各位看官请听我S·P的臭拽吧！

听听专家的意见吧!!

PS2 5.1ch 环绕声系统究竟是什么?

所谓5.1ch，其中的“ch”是英文单词Channel（频道）的简写，这里指声道，而5.1是指面对受音体前方的左右和中央以及后方的左右共5个方向的音源，加上余下的0.1是重低音专用的音源。相对于现在介绍的PS2即指面对PS2游戏机后周围方向的音箱系统，有别于国内近几年铺天盖地的所谓“家庭影院系统”。

PS2是这样使用的



↑PS2背面的光纤输出端口可接驳多种硬件。

我们根据日本著名音响评论家麻野勉先生所做出的展示，建议追求影音极限，特别是在玩PS2时需要高质素音响效果的朋友建议考虑这套系统，国内好象售价不到4000元。

用本系统配合《最终幻想X》，将视听效果进行华丽包装！



雅马哈 CinemaStation S10

5.1声道，出力190W，售价68000日元

总数6个音响，令音乐充满大迫力的乐趣



号称最强的环绕声系统威风登场 试图令电影院相形见绌！

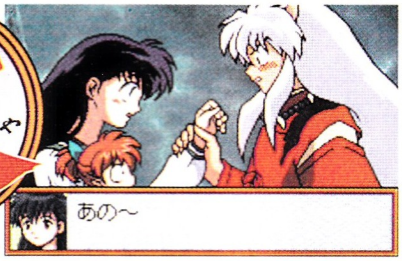


与PS2本体一样，可以横放也可以竖放。该系统由于搭载再生软件，内存14种程序，当然包括有最适合游戏的程序了。如左图所示这样的配备可以说是目前PS2的究极装备了（除了一些诸如硬盘、可视眼镜等周边设备外）。根据我国的国情，恐怕很难普及（当然，PS2现在对于80%以上的游戏玩家来说还是很昂贵的选择），但是如果真的有条件的话，配置这样的游戏装备不论对你的游戏生涯还是其他影视音乐方面都有不小的促进作用。当然，这只是个人意见，谨供参考。





犬夜叉



~阿离的战国日记~

在漫画与动画上都大受欢迎的“犬夜叉”终于要游戏化了！玩家将与高桥留美子笔下的犬夜叉一起在战国时代中经历波澜万丈的刺激冒险！

WSC	厂商：BANDAI	类型：动画冒险
	媒体：卡带	发售日：2001年10月下旬

与犬夜叉一起在战国时代冒险！



阿离

←从现代时光倒流至战国时代的中学生少女。为了搜寻齐破碎的“四魂之玉”，与犬夜叉一起到各地旅行。

在日本电视台播出后好评如潮的动画“犬夜叉”，终于要成为WSC的游戏与玩家见面了！玩家在游戏里是扮演回到战国时代的少女“阿离”，与半妖的主角“犬夜叉”一起进行冒险。游戏是由与犬夜叉加深感情的“沟通部分”与战国时代妖怪战斗的“战斗部分”所构成，游戏的故事内容则是原作的外传插曲。

犬夜叉之森

~成为阿离与犬夜叉相遇~

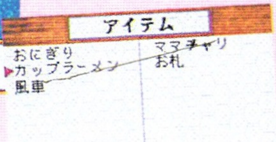
在进行“犬夜叉之森”的部分时，阿离就能够与犬夜叉彼此沟通，通过交谈以及游玩就能加深彼此的感情。犬夜叉会对应玩家的态度改变行动以及性格，还会发生各式各样的事件喔。

内藏计时功能



↑游戏时间是以真实时间制进行的，所以晚上玩游戏的话犬夜叉说不定已经睡了……。

↓玩家可以赠送礼物来增进感情，也可以让犬夜叉的能力上升喔！总之进行探索找出礼物吧。



彼此进行沟通

也需要教育！？



←犬夜叉要做坏事的时候就用“坐下！”指令吧！不过太过分的话他会生气的。

感觉不错呢♥



↑→彼此沟通完后就可以出村庄了，如果顺利提升感情，犬夜叉的心情也会很好喔。

探索

~到各地去解决各式各样的事件~

结束了沟通、离开森林后，就是与伙伴们一起冒险的部分了。在这里会发生与妖怪战斗以及必要事件，玩家的态度会影响事件的发展结果。完成探索后回到森林里，能进行的话题以及道具都会增加，如此一来玩家能享受到的游戏内容也会越来越多喔！

前往村庄听取情报！



↑村人会提供有用的情报、搜寻妖怪的委托等。有时还能得到贵重的道具呢。



←遇到妖怪后就会进入战斗！还是与伙伴合力战斗较容易获胜。

↓不管是原作的名场面还是新的故事内容，画面都十分的细腻、美丽。







与妖怪战斗！



丰富的事件画面



犬夜叉

→有着妖怪父亲与人类母亲血缘的半妖。为了成为完全的妖怪而想要收集齐所有的四魂之玉碎片。



最终幻想 电影版 MOVIE



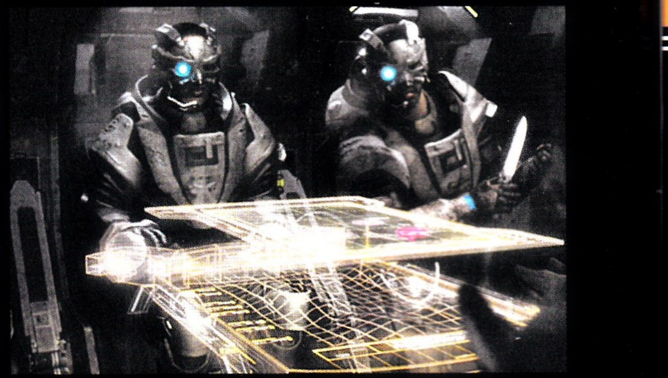
STAFF.........

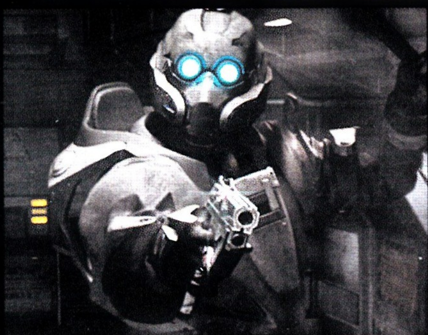
制作／SQUARE
导演／坂口博信
发行／COLUMBIA PICTURES

CAST.........

Aki Ross／温明娜
Gray Edwards／ALEC BALDWIN
General Hein／JAMES WOODS
Dr.SID／DONALD SUTHERLAND

















为了使FINAL FANTASY电影版更具真实感，SQUARE公司在制作各种角色造型立体模组时，更是力求能贴近真实的感觉，这种立体电脑动画的技巧又以人体的模拟制作最为复杂。例如人脸部的表情，随着情绪的不同，显现在面部的皮肤皱折与纹路会有巧妙的差异；头发，胡须更是用一根根的立体模组独立植入，这样可以更贴近真实感，但相对的也要花上更多的时间去作光影的计算。四肢的肌肉会因为动作姿势的不同有不同的形状变化，SQUARE工作小组便仔细地研究肌肉在不同姿势下的形状变化，以此为依据各自做出四肢的固定模组，这样一来在角色的姿势改变后，肌肉的曲线才不会显得怪异。其他还有像各类服装的制作、肤色使用的材质等等，无处不展现出其制作的用心。

虽然这部作品以全电脑制作的方式取代了真人的演出，但是剧中各角色还是需要有配音员来为其代言。女主角AKI ROSS是由华裔演员温明娜配音，相信大家对这位演员应该不陌生才是，她曾为迪斯尼的“花木兰”担任木兰配音，另外还曾在电影版“街霸”中扮演春丽；勇敢正直的男主角Gray Edwards则是ALEC BALDWIN代言，这位演员的帅哥形象与酷酷的嗓音应该可以胜任这个角色；反派角色Hein将军是由JAMES WOODS配音；FINAL FANTASY系列的经典角色SID博士(虽然每一代都不是同样的人)则是慎重邀请到了DONALD SUTHERLAND。另外还有VING RHAMES，STEVE BUSCEMI，PERI GILPIN等演员参与整修配音工作。

话说S·P一日购得本片的DVD版(当然不是正经的1区DVD版)，但后来由于沉浸在《FFX》的战斗和与好友的“杀人”游戏中不得自拔，竟然忘掉了观赏，直至5日后在彩火的提醒下才恍然大悟，于是决定当晚一定去看，结果因为版本不好而放弃了当晚的观看……

BACKGROUND

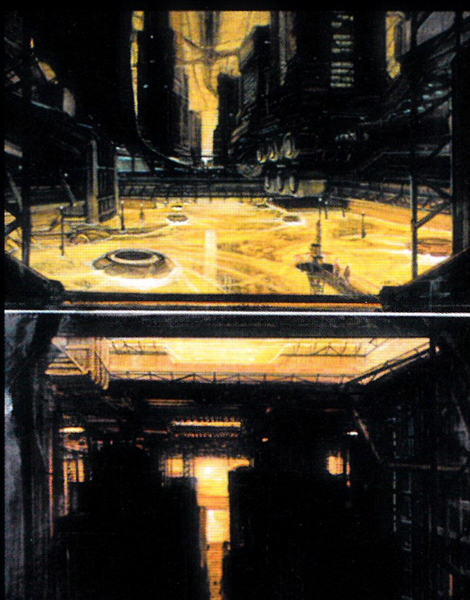
The Making Of Final Fantasy
《FFM》制作内幕



◀这里是背景美术检查部门，负责将已经制作好的电脑背景影像进行检查修正的工作。



▲根据美术设定资料制作出来的立体地台、用立体扫描器处理过后就可以成为电脑中的立体地形模组。



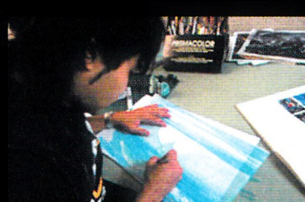
◀美术设定所绘制出的草图。



▶电脑人物角色绘制人员正在进行细部的上色工作。



◀已经完成的背景图稿。



◀构图人员正在进行草图绘制。



▶构图工作正在进行最后的修饰。

击碎影坛规则 化身真人明星的梦魇

玩具总动员之

英雄高达传 第七卷

狂飚宇宙每个角落的真心英雄

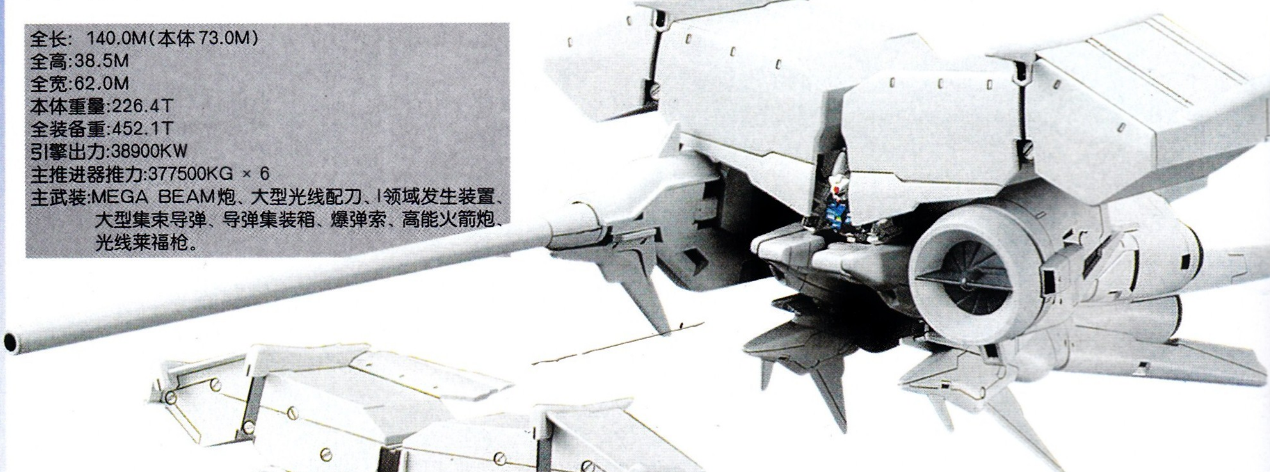
RX-78 GUNDAM GP03 DENDROBIUM

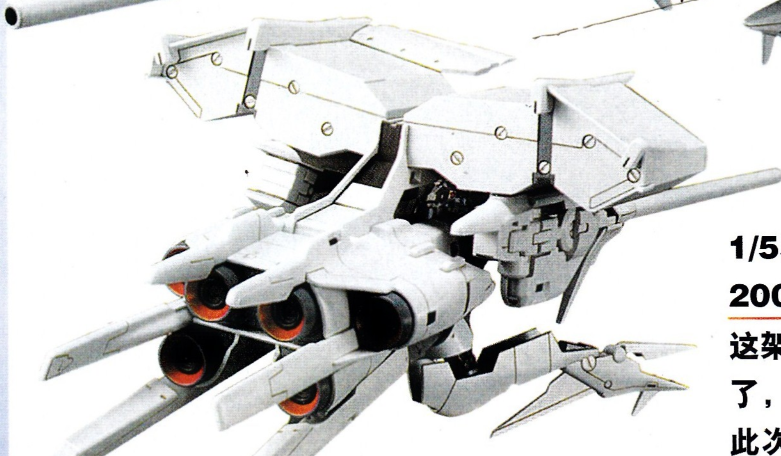
为了宇宙空间据点防御而开发的高达。

当与GP03S合体后便成为了能在对MS战和对舰战中灵活对应的高达GP03——DENDROBIUM。可以说是同时拥有MS与MA特性的机体。

全长: 140.0M(本体73.0M)
全高:38.5M
全宽:62.0M
本体重量:226.4T
全装备重:452.1T
引擎出力:38900KW
主推进器推力:377500KG × 6
主武装:MEGA BEAM炮、大型光线配刀、I领域发生装置、大型集束导弹、导弹集装箱、爆弹索、高能火箭炮、光线莱福枪。

FRONT VIEW





REAR VIEW

1/550 HG 模型
2001 年 7 月发售 12800 日元

这架超人气机体由于原作中的尺寸太大了，要将它模型化是相当棘手的。所以此次只能用1/550的比例将其HG化。包裹效果也非常好。据说1/100的PG也在制作中，不过价格……（汗）

HG 系列继续企划中



NEUE ZIEL VAL-WALO

高达GP03，各系列好评发行中！



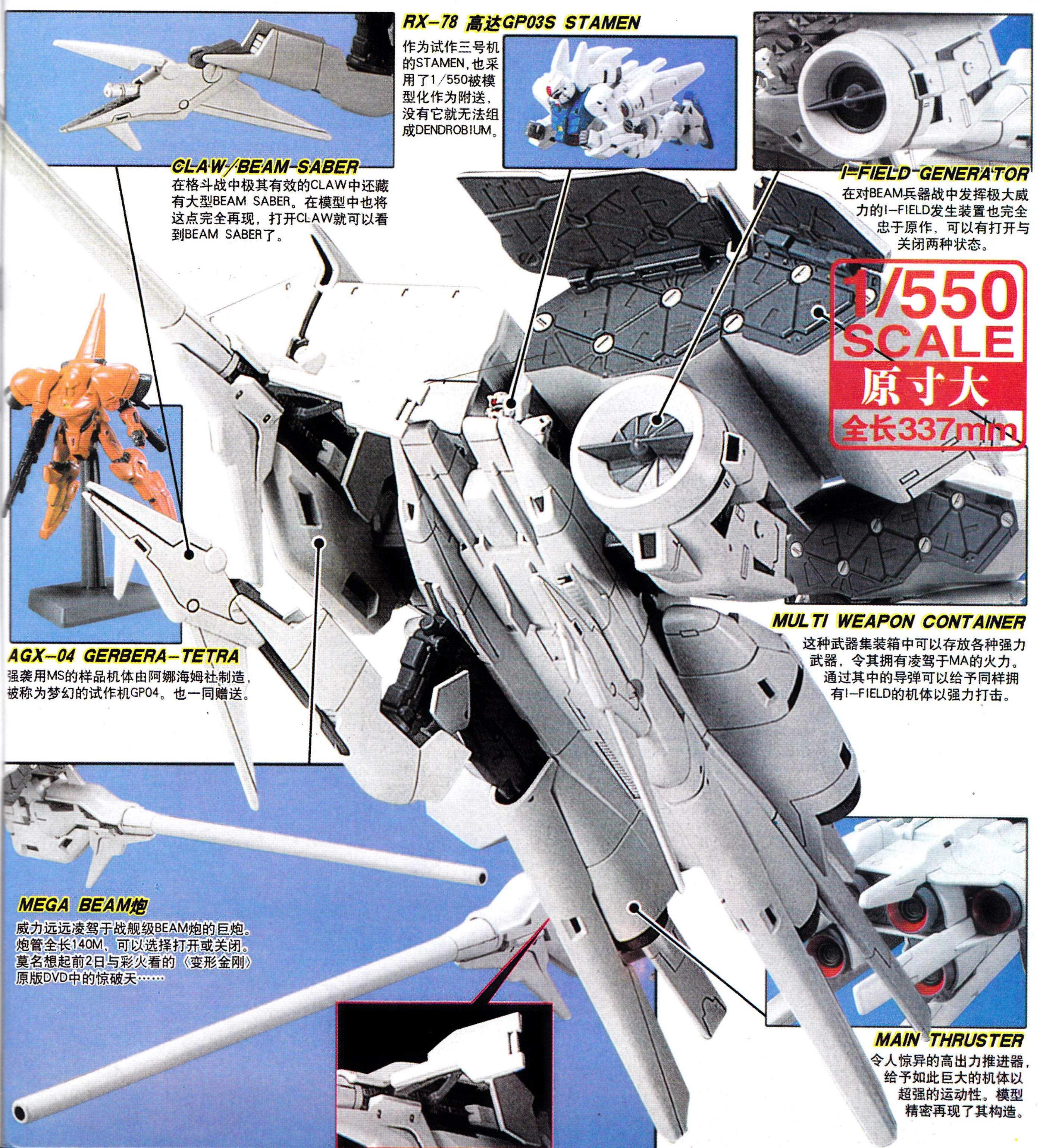
BB-207
高达GP03D
售价 1000 日元



MG 版
高达GP03S STAMEN
售价 3500 日元

地球联邦军的巨大兵器——DENDROBIUM纪念模型发售！

这就是联邦军最后的王牌、DENDROBIUM的一切



RX-78 高达GP03S STAMEN
作为试作三号机的STAMEN，也采用了1/550被模型化作为附送，没有它就无法组成DENDROBIUM。

CLAW/BEAM-SABER
在格斗战中极其有效的CLAW中还藏有大型BEAM SABER。在模型中也将这点完全再现，打开CLAW就可以看到BEAM SABER了。

I-FIELD GENERATOR
在对BEAM兵器战中发挥极大威力的I-FIELD发生装置也完全忠于原作，可以有打开与关闭两种状态。

1/550 SCALE 原寸大 全长337mm

AGX-04 GERBERA-TETRA
强袭用MS的样品机体由阿娜海姆社制造，被称为梦幻的试作机GP04。也一同赠送。

MULTI WEAPON CONTAINER
这种武器集装箱中可以存放各种强力武器，令其拥有凌驾于MA的火力。通过其中的导弹可以给予同样拥有I-FIELD的机体以强力打击。

MEGA BEAM炮
威力远远凌驾于战舰级BEAM炮的巨炮。炮管全长140M，可以选择打开或关闭。莫名想起前2日与彩火看的《变形金刚》原版DVD中的惊破天……

MAIN THRUSTER
令人惊异的高出力推进器，给予如此巨大的机体以超强的运动性。模型精密再现了其构造。



啪啦啪啦镇出大事了！？被谜般的面条团占领了啊！

自1996年12月发售至今，让啪啦迷们千等万等的正宗“啪啦啪啦啪2”，终于要于PS2上登场啦！系列最新作的“啪啦啪啦啪2”，有着更有趣的画面与动人的故事。这次面对发生在啪啦镇中的奇妙危机，啪啦小子与啪啦音乐老师们要如何漂亮的解决事件呢？为了守护啪啦镇，啪啦小子勇敢地站出来与突然出现的面条团战斗。（风林与S · P向大家强力推荐本游戏）

前作《拉米乐队》中活跃的人物也登场了！？





啪啦啪啦啪 2

PS2	厂商：SCEI　　类型：音乐ACT
	媒体：DVD-ROM　发售日：2001年8月30日

令人怀念的洋葱老师！！



本系列的灵魂人物之一。看他那身穿着，已经不继续他的空手道事业了吗？是在电视上担任有氧运动的指导员。

变得对初学者亲切，而对上级者严厉了！

虽然基本系统与前作没什么改变，但是2代中追加了3个新要素。而这些新要素，会让初学者能够轻松上手，而让上级者面临更大的挑战！

新要素 1
就算失败了也可以重新再来！

新要素 2
可以在各个场所标上记号！

新要素 3
根据上手度，会影响老师们的出题难度！



①出题与判定
跟前作一样，要让啪啦小子依据老师的出题来唱歌。只要配合节奏，按下跟题目一样的按钮即可。

②谜的计量器
在画面下方，令人不解的3个计量器。它们到底有什么功能呢？

③最高得分
漂亮的唱出啪啦音乐的话，最高得分就会越来越高。若能够得到“COOL”评价的话，就能够不管题目自由游戏了。

游戏的流程

④ 1 依序观看故事
⑤ 2 自我尝试练习
⑥ 3 到老师那儿学习
⑦ 4 重复1的步骤



















I gotta believe!!



2001·9期(总第86期)

电子游戏软件
GAME SOFTWARE

2001年9月

目 录

论尽江湖

特 稿

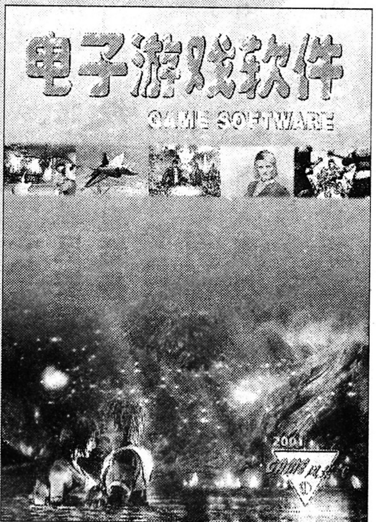
每夜一游

游戏研究所

攻略人行道

科普园地

格斗天书



2001年9月"电子游戏软件"杂志封面

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长、主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
执行主编:杨柯来
地址:北京6129信箱
邮编:100061
电话:(010)67152757
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址,以便联系。)
彩页美编:萧腾、ALEX
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

游戏点评

闯关族的家

彩版目录

重要通知

《电子游戏软件》杂志社将于 10 月 1 日起迁至新址办公，地址是北京东城区安定门外安德里北街景湖苑一号楼 B 座，编辑部电话是：(010) 64472187，邮购部电话为：64472177，邮购信箱仍为北京 6129 信箱不变，原邮购部电话将保留到 11 月 15 日。

与《电软》一起搬入新址的还有国内发行量最大的电玩游戏杂志《软件与光盘》以及新创刊的《网上俱乐部》，这几家杂志将合组成国内最有实力的游戏传媒联盟。

游戏新闻眼



特报 scoop

特报 SCOOP 预约量突破140万 FF X红透半边天



200万套突破『最终幻想10』!

←提达与尤娜不知又夺走了多少玩家的泪水……

本刊日本专讯 尽管FF电影在北美惨遭折戟，但是PS2游戏“FF X”却再次取得了意料之中的重大成功。游戏发售前的预约量就高达140多万套，这个数字“GT赛车3”用了3个月才勉强接近，而FF在尚未发售时就轻易达到了。

7月19日清晨6点，秋叶原、涩谷等地的卖店前排起了长达千米的长龙，许多专卖店不得不提前一个小时开始营业，以便尽快疏散排队等待购买的人流，场面盛况空前。史克威尔社长铃木尚透露，“FF X”首发的3日内共售出了170万套，截止8月中旬，首批出货的214万套软件已全部销售一空，此后每月出货40万套，以满足全世界玩家的需求。

“FF X”在日本发售后，海外版的开发工作便纳入了工作日程，海外版预计在今年年底或明年年初于美国及欧洲五个国家推出。美版和欧版“FF X”的配音都是英语发音，但欧版的字幕会因地区差异而不同。

作为全球最受欢迎的RPG游戏，“FF X”对于PS2的推动作用不言而喻。据有关消息显示，在“FF X”发售当周，PS2及相关软件在日本市场中占有83%的销售份额，一度如日中天的GBA仅占销售份额的11%。

特报 SCOOP 游戏方糖发售在即 准备工作紧锣密鼓

本刊日本专讯 随着9月14日的逼近，任天堂新主机GAMECUBE的预约活动也于8月15日上午10点展开，并将一直延续到9月4日午夜。在预定的NGC中，除了25000日元的正式版外，还包括附带软件“超级猴子球”的同捆版，价格为31800日元。而首发的游戏中也有3款游戏可以预定。

另一方面，任天堂也宣布了NGC首发的出货量。任天堂表示，第一批出货的主机数量为50万台，预计年底将达到90万台。同时，任天堂也指出首批上市的NGC将只有一款颜色，而相关周边也将与主机首发。

与此同时，一直悬而未决的NGC网络计划也终于拨云见日。任天堂计划在明年发售两款上网周边，分别是56K MODE和专用宽带装置（兼容DSL网络以及Cable－Modem）。软件方面，除了“梦幻之星网络版”外，由任天堂自己开发的网络游戏也将在明年陆续推出。

从以上的种种举动中可以看出，任天堂已经做好了准备。应该可以肯定的是，在9月14日历史的一幕将不会再重演。

特报 SCOOP DC主机再次降价 欲尽快清空库存

Dreamcast

本刊美国专讯 北美世嘉SOA日前宣布，DC主机的定价将会由99.95美元下调至79.95美元，并于8月12日起在北美各地生效。

根据SOA的解释，这次减价的目的是确保在年年底前，将库存的200万台主机全部沽清。自99年9月DC在北美上市以来，这已是DC第三次降价。大约一年前，DC进行了首次降价，售价由199美元下调至149美元；今年1月，SOA又将DC的售价下调至99.95美元。

此次降价除DC主机以外，还包括手柄及VMS记忆卡，新售价分别为14.95及9.95美元。

对于DC一而再、再而三的减价举措，SOA主席兼行政总裁PETER MOORE表示：“我们有信心借此达到公司的销售目标，并为玩家奉上有史以来性价比最高的游戏主机。除了超值的售价和惊人的游戏量外，DC至今仍是唯一内置网络设备，支持网上对战的家用游戏机。”

外设 ACCESSORY

超级周边如期发售 PS2硬盘首战告捷

本刊日本专讯 借助“FF X”的东风，PS2硬盘在日本取得了首场战役的成功，第一批出货的硬盘在发售当天便销售一空。

早在7月初，第一批和第二批出货的硬盘就被全部预约，因此在7月19日发售当天，一万枚硬盘很快被狂热的游戏迷抢购一空。几乎是在半天之内，所有销售PS2硬盘的专卖店全部告罄，没有提前预约的玩家只得失望而归。

虽然首批出货的硬盘仅有一万枚，与PS2在日本500万台的普及量可谓杯水车薪，但是索尼并有提高产量的计划，也许上是想达到奇货可居的效果。目前索尼宣布第三次出货的硬盘将在8月3日上市，型号以外接式硬盘为主。

特报 SCOOP

魔盒发售日期变幻莫测 面对谣言微软打破沉默

本刊讯 继XBOX在E3出展后，微软对于宣传方面就一直比较低调，这导致人们对XBOX是否能够按时推出猜测纷纷。近日，微软终于打破了沉默。

由于XBOX使用的INTEL底板近期出现了一些细小问题，因此有报道指出XBOX将会延期上市，时间上将有可能比原定发售日向后推迟一个月。

就此传闻，微软表示：INTEL所设计的XBOX底板在质量上没有任何问题，INTEL绝对是值得信赖的合作伙伴，并且已经按期完成了与我们的合同。XBOX在11月8日上市是谁也阻止不了！首批XBOX出货量将达到60～80万部，年底共出货150万部。

由此可见，微软对XBOX仍旧信心十足，而延期一说也纯粹子虚乌有。

特报 SCOOP

任天堂品牌依旧当当响 《商业周刊》出台最新排名

本刊讯 最新一期美国《商业周刊》推出最新全球1000个最有价值的品牌，可口可乐、微软、IBM名列三甲。日本公司居前的有丰田(14位)、索尼(20位)、本田(21位)、任天堂以9.46亿美元的身价位居第25位，列于其后的有耐克、爱立信、百事等。这是任天堂连续几年名列世界著名品牌排行榜。据《商业周刊》透露，评比的标准包括该品牌的市场领先度，品牌的稳定性和它是否能跨越地理和文化的界限等7个因素。

软件 SOFTWARE

索尼克力捧马里奥 NGC如虎添翼

本刊日本专讯 随着“NINTENDO SPACEWORLD 2001”的开展时间逐渐临近，NGC与GBA的新作也随之崭露头角。

日前，SONIC TEAM公布了三款即将开发完成作品，分别使“梦幻之星网络版”(NGC)、“索尼克ADVANCE”(GBA)、“PUYOPUYO方块”(GBA)。此外，SONIC TEAM表示还将有一款神秘大作在NGC上推出。虽然这款游戏的具体情况尚不明朗，但业界人士推测该作极有可能是“NIGHS”的续篇。

对于SONIC TEAM的鼎力助阵，任天堂的发言人表示：我们非常感谢中裕司及其开发成员对任天堂的支持。SONIC TEAM的实力有目共睹，任天堂期望与他们保持长期的合作关系。

可以想见，索尼克与马里奥同台现艺的情景已为时不远了。

软件 SOFTWARE

世嘉开发 驾驶教学软件

本刊讯 来自此间的消息称，SEGA将凭借丰富的三维虚拟技术、以及多年积累的CG制作经验，推出一款以交通安全学习、培养优秀司机的模拟驾驶教学软件，让玩家预先体验考取驾照的感觉。

这套教学软件以模拟考取汽车驾驶执照为题材，通过“学科教习”、“技能教习”等多方面的学习与训练，来提高“驾驶者”的驾车技能。为了让玩家能够充分感受临场气氛，软件中的引擎声音、系统反应力、以至车内环境等都会相当真实的得到再现。至于各种街道状况、道路环境都与实景相差无几。此外，SEGA同时提供大量模拟试题以及交通规则、汽车构造等各方面驾驶相关知识。用这样的软件学习汽车驾驶，相信一定事半功倍。

该教学软件预定于2002年春季推出。

软件 SOFTWARE

《恐龙危机2》汉化接近完成 “有礼赠送”预订大行动即将展开

本刊讯 栖息着数以万计恐龙的史前汪洋小岛，预计将于9月底正式向全国玩家开放！届时，诚邀全国游民们再次一起来体验这段与恐龙搏斗的惊傈冒险之旅。

育碧软件继上月公布了《恐龙危机2》简体中文版汉化情况后，近期再次对外透露《恐龙危机2》简体中文版已进入最为关键的Final Test阶段。由于该次《恐龙危机2》繁体版和简体版先期均在台湾制作，所以育碧软件特别增加了游戏测试人员对游戏进行更加彻底的全面测试。特别针对了游戏的移植度和文字内容方面。因为台湾方面在语言表达方面与大陆地区有着较大的差别，因此这次育碧方面针对文字作了非常认真的修改工作，几乎可以说将整个游戏的文本重新制作了一次。而且同时也在程序上作了部分调整。

根据育碧软件汉化部的初步测试报告，《恐龙危机2》简体中文版在各方面的表现将完全优于同平台的其他版本。如果一切顺利，游戏将在9月下旬全国发售，而且将会比繁体版早发售近半个月。

同时，育碧软件将于9月15日起在全国范围内进行声势浩大的“有礼赠送”预订大行动，全国近400家联想1+1专卖店将成为本次活动的独家预订地点。自9月15日起，大家可在全国各联想1+1专卖店内进行《恐龙危机2》豪华版，标准版的预订。预订的玩家不仅将会提前得到游戏，而且在预订同时还可以获得由育碧软件和国内知名游戏杂志《电脑游戏攻略》所共同提供的精美礼品。

礼品包括：

预订豪华版的玩家现场将得到3张一套的《恐龙危机2》大型主题人物海报，以及《电脑游戏攻略》9月号。

预订标准版的玩家现场将得到1张的《恐龙危机2》大型主题人物海报，以及《电脑游戏攻略》9月号。

本次礼品海报仅送20000份，《电脑游戏攻略》仅送10000本，先到先得哦！



特报 SCOOP FF 电影美国遭遇滑铁卢 SQUARE PICTURES 前景堪忧

本刊美国专讯 幻想在今夏终于成为现实，"最终幻想"电影版——《Final Fantasy: The Spirits Within》于7月11日在全美2500家影院上映，但是这部制作历时4年、耗资1.4亿美元的影片，在首映期的票房收入仅有1140美元，令开发商史克威尔大跌眼镜！

根据美国电影网站的最新数据显示，本片上映3天后票房收入1140万美元，仅名列美国电影票房排行榜第4名，第二周总票房收入2600万美元，但是已呈明显的下滑趋势，远远没有达到人们预期的轰动效应。香港方面，该片上映4天的票房仅有330万，与周星驰的《少林足球》所创造的2800万票房相去甚远！

由于该片在美国的票房收入"一塌糊涂"，收回成本的可能性几乎为零。史克威尔与哥伦比亚合作的第二部影片也将被迫押后，SQUARE PICTURES的前景已不容乐观。

（下文有本刊驻美记者叶展对FF电影票房惨败的独家分析，请读者注意参看）

特报 SCOOP 日本公平交易委员会裁定索尼违反独占禁止法



本刊日本专讯 数年前SONY和日本零售商之间的官司终于落下了帷幕。日前，日本公平交易委员会裁定SONY强迫零售商统一价格的行为违反了日本独占禁止法。

纠纷源于数年前，SONY禁止零售商销售二手商品（日本称之"中古商品"），其中包括PS主机、游戏软件及相关产品。同时，SONY指示批发商对于不配合的零售商不予供货，借以强制所有零售商都采取统一售价。日本公平交易委员会经过两年调查做出了裁决，判定SONY违法，要求其立即停止相关的行为。SONY获悉后表示服从委员会裁决，并将立即调整相关软硬件产品的销售策略。至于SONY是否会受到后续处罚则有待交易委员会日后公布。

起哄——一个中国人眼中的游戏产业

文／特约撰稿人 王骏生

因为工作的关系，最近跑了趟外地。

以前在大城市的时候，并不太清楚网吧到底怎么个混乱和红火法，这一次，算是见识了。

原来以为那些报道只是无良记者的杜撰或者以讹传讹，但现在看来，那也不完全是毫无根据的捕风捉影。

网吧，只是中国游戏产业一个小小的缩影，但是从中间，却可以看到这整个产业的可笑和无奈。

据说，国内的一些软件公司最近因为某些日本人的来访，成立了一个什么什么的业界联合协会。事情虽不大，在我国毕竟也算得是一个体面和突破，照例是要敲锣打鼓一番的。大约游戏开发这个问题，最近终于交到了一些好运，变得有点抛头露面起来。国家的第一大媒体，从5月开始就零零碎碎地播报些海外游戏业的一些不旧不新的消息，虽然仍然分不清索尼和史克威尔的区别，也搞不懂PS2和电脑间的关系，甚至连"X"究竟是一个英语字母还是罗马数字也不明白，但到底给了人一点点希望，以为春天马上就要来了。

春天也许要来了，这确实不假。但是我却有点担心，因为至少从网吧的故事里，我已经明白了一个道理：在中国，如果某个行业真正成了所谓的产业、如果这个产业真的发动群众搞得比大跃进还要激动人心，那么，离这个产业的消亡就不远了。

这里面的例子太多，几乎不用我来做什么八股。

*　　*　　*　　*　　*

起哄一词，如果换作比较现实的说法和解释，就是：有条件的要上，没有条件的创造条件也要上。问题是，有条件的基本上总是不多，而那些占了绝大多数的没有条件的，则能彻底败坏你的一锅甜粥。

网络咖啡馆，至少从我曾经在国外看到的那种，是窗明几净、宁静温馨的。而当瀛海威这个牌子在国内刚刚叫响的时候，我们看到的就是这种模式的翻版。而现在，你恐怕只能在高星级的酒店里看到一点点原来的痕迹了，而这些痕迹，是完全不足以打消掉哪怕一点点管理者心中对网吧危害的恐惧的。

那些恐惧，则拜"创造条件上"的恩赐，竟成为了适合国情和特色的主流，这也就难怪"身残意坚"的海迪大姐姐痛斥着要取缔之了。

*　　*　　*　　*　　*

钱，是"创造条件"的唯一动力和源泉。对于没有真正商业社会经历的许多中国企业来说，只要赚钱，"商业道德"完全与他们无关。

国内大大小小也算好歹有了几十家所谓的软件开发公司，而他们无时无刻不在想着的就只有玩家——口袋里的钱。国外游戏靠质量，中国游戏靠的则是市场。三国游戏红了，什么垃圾的三国都敢出；网络游戏俏了，什么垃圾的点数都敢卖。用户口碑最差的能够成为最赚钱的软件公司，说到底，就是起哄、就是"骗钱"。

什么产业、明天、未来，这种东西哄哄玩家可以，自己是绝不会相信的。明天？鬼知道到了明天还会不会天亮；未来？谁保证未来有多少利润可赚？产业与我无干，玩家只是块海绵，唯等我来榨干。

真正守规矩的软件商，在这样的环境下，几乎是活不下去的。大家都在起哄，为了"创造条件"，有人甚至连最起码的"赚钱"都不考虑，几千万地下去，只为了听一声响，只为了把市场搞乱，让大家的日子都不好过。

从来没见过国外什么游戏是免费赠送的，除了那些廉价的自主开发的试验品。可这里就有人敢把游戏搞到免费，为的是能多骗些人购买点数。虽然说肥猪并不会因为免费而变成大象，可连肥猪都不要钱的时候，大象还怎么能卖出价钱？还有谁愿意花钱来养大象？

更何况，免费的肥猪，真的那么肥么？

*　　*　　*　　*　　*

浑水才能摸鱼。说到起哄，人人争先，而想要干干净净地收钱，有些人却是死也干不来。

有人说，国内目前未必就不能推出百万级的作品。当然，什么都是有可能的，"十万人同时在线"现在已不是什么新闻，一百万也不过只争朝夕。就算卖不到，送也送到了；就算送不到，夹在邮政广告里一个信箱一个信箱地塞，那总行了吧？只是这样又何苦呢？就算这样子到了百万，中国的游戏就能出人头地起来了？国产游戏在玩家的心中就不是垃圾的同义词了？

起哄是怎样的后果，看看网吧，看看保龄，不由你不浑身一激灵。



新闻分析

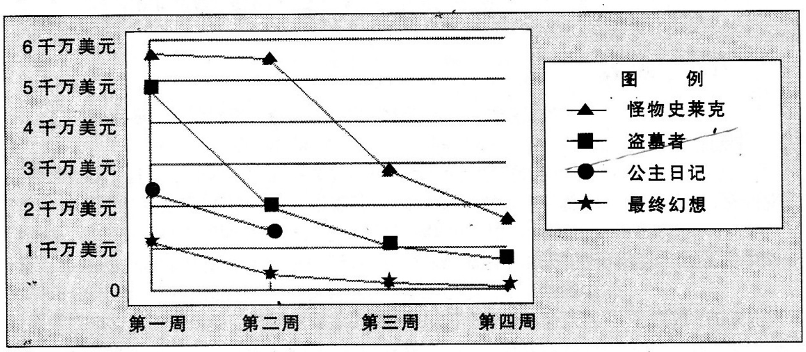
评《FF电影版》

——市场、观众、文化及其它

文/本刊驻美记者 叶展

备受玩家瞩目的《最终幻想·电影版》已经放映了四个星期了，其票房成绩不尽如人意。电影本身也备受争议。本文要从市场、观众、文化角度分析其不能成功的原因，然后从财务方面分析其失败给SQUARE带来的可能后果。需要说明的是：笔者不是电影工作者，以下只是从一个观众的角度提出的感想和看法。另外本文基本不谈及CG等技术问题。

首先看看《最终幻想·电影版》的票房收入。下面是几部电影的周末票房曲线图：



可以看出《最终幻想·电影版》是开低走低，基本上没有在票房上引起什么波澜。而最新的累计票房收入如下（**累计票房截止8月11日**）：

最终幻想——31,490,045美元

盗墓者——129,512,407美元

怪物史莱克——257,919,287美元

公主日记——51,987,000美元

我们从上表看到，《最终幻想·电影版》的表现大大地不如同为三维动画片的《怪物史莱克》，也不如同样以游戏为素材的《古墓丽影》，甚至连Disney拍的糊弄小女孩的《公主日记》都不如。《公主日记》两周的票房就已经接近《最终幻想·电影版》四周票房的2倍了。可以说，《最终幻想·电影版》在美国的败局已定。

市场

首先让我们来看看《最终幻想·电影版》所要面对的美国电影市场。这是一个竞争激烈到近乎残酷的市场。进入暑期以后，每周末都要有5部以上新片放映。大片不断，如过江之鲫。这样稍微差点的片子马上就被观众无情地抛到身后。就以今夏来说，有重量级的《猿猴星球》，《侏罗纪公园Ⅲ》，《珍珠港》，还有中量级的《尖锋时刻2》，《恐怖电影2》，《美国派2》，还有突然杀出的黑马《律政俏佳人》，《公主日记》等，历史片科幻片青春片喜剧片爱情片应有尽有。因此，一部影片要想在这么多片子中斩将夺魁，破关而出，没有点实力和水平是不行的。即使以大导演斯皮尔博格之名，其《人工智能》反应亦平平；假好莱坞两大顶级美女朱丽亚·罗伯茨和凯瑟琳·琼斯之色，《美国甜心》的表现也差强人意；虽有Disney投资巨万加上动用美国海军航空母舰进行宣传，《珍珠港》仍步履蹒跚。而《最终幻想·电影版》要想和那些片子竞争，一无根基，二无名气，绝对还显得太稚嫩了。因此，从市场上讲，《最终幻想·电影版》面临的是一个过度饱和的市场，只有真正的佳作才能在这个市场打进楔子。

影评

决定一部片子票房的，主要有两个方面，一是影评，二是观众的口碑。前面我们说过美国电影市场是个过度饱和的市场，片子多到根本看不完。每到周末，笔者就要拿着报纸的娱乐版发愁：究竟看哪一部呢？都是大片，都有耀眼的明星，都想看，但都看显然是不可能的，只能择其最优。怎么知道哪个部片子好，值得看呢？影评就很重要了。正因为如此，美国各大报和杂志的影评对观众有举足轻重的影响，一定程度上决定了片子的成败（同样美国游戏杂志的游戏评分对玩家决定购买游戏也起决定性作用）。对《最终幻想·电影版》来说，各大报的影评给出的分都不太高，基本上在2到3星之间（最高5星）。这对其票房表现绝对是不利的。

当然也不乏这种情况：影评家不屑一顾的片子，偏偏在观众中口碑不错，票房很好。比如《古墓丽影》，各大报的评分同样给得很低，但票房成绩却达到了一亿两千九百万。为什么《最终幻想·电影版》没能象《古墓丽影》那样不叫好但叫座呢？我们有必要来分析一下美国观众的口味和习惯，看看为什么《最终幻想·电影版》不合他们的胃口。

观众

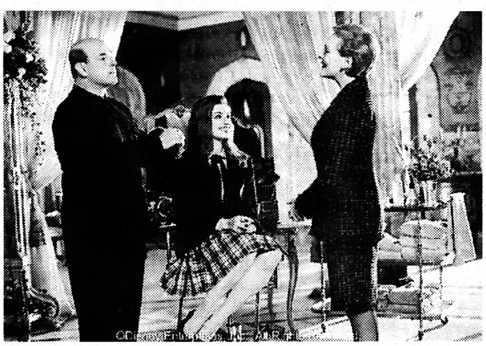
美国观众是很容易糊弄但不容易伺候的。说美国观众很容易糊弄是因为他们的口味不是很挑剔，见识不是很高深，只图个一时痛快。一部电影如果能在120分钟里使他们忘乎所以就可以了。这也是很多没有什么深刻内涵的电影在美国票房成绩很好的原因，典型的美式喜剧，象金·凯瑞的《一个头，两个大》（Me, Myself & Irene），极为粗俗无聊，但美国观众就是喜欢看（笔者现在也是久入鲍鱼之肆而不觉其臭而以之为香了）。因为美国人在现实生活中工作学习已觉疲惫，到电影院当然只要轻松快活一下。120分钟内痛快淋漓，120分钟后走出电影院脑袋里空空如也。这是大多数美国人看电影的目的。要是事先抱着什么接受教育或者伪装高深的心态去看电影，那八成是不太正常。好莱坞说白了就是造梦公司，造出一些梦，梦里有美丽的人和美丽的事，来让大家暂时忘记世上所有不如意之事。虽然这些梦很多不真实，浅薄，自相矛盾，但大家愿意做梦愿意上当愿意当弱智。因此要糊弄美国观众是很容易的，用很浅薄的东西就可以，《藏龙卧虎》的票房成功就是最好的例证。

说美国观众不容易伺候，是指在这120分钟内，你必须调动一切可能去吸引他们去取悦于他们。只有在120分钟内完全征服他们，才有可能让他们去给你做口头宣传。前面说过《古墓丽影》影评很差，情节一塌糊涂（用影评里的话说是“毫无逻辑，肤浅，混乱”），但120分钟内打得眼花缭乱。美国观众看了后觉得痛快过瘾，所以才不胫而走，吸引来更多的

人看，最终把票房抬上去了。而《最终幻想·电影版》影评不利，在一般观众中的口碑也不是很好，其原因在与故事细节缺乏生动。

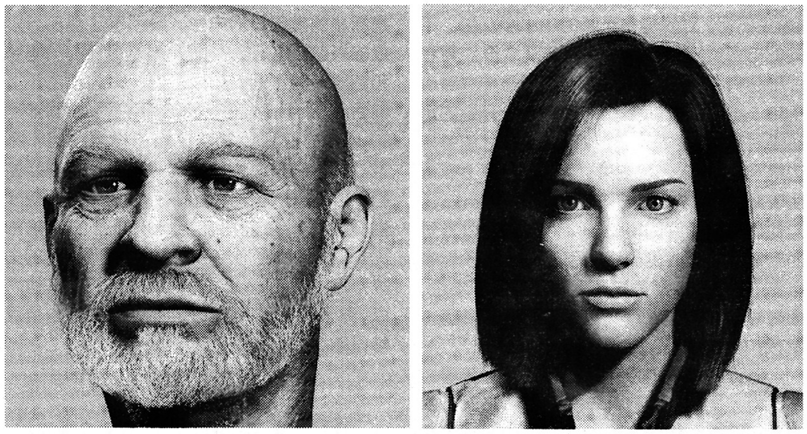
故事

故事不怕简单，在于细节铺垫。如果把电影剧本比作一道大菜，这原料的新奇倒在其次，而功夫就在这火候和调料。火候得当，料加得好，即使如炒白菜炖鸡蛋等平常菜肴，也能引得洪七公食指大动。同理，若细节连缀紧凑，高潮迭起，则平常老调的故事情节也能引人入胜。而好莱坞的专业剧作家，就是这样的化腐朽为神奇的高手。以《公主日记》为例，这个电影的故事简单得不能再简单，老调得不能再老调，弱智得不能再弱智了。就是一个现代版灰姑娘的故事——在旧金山的一个中学里，有一个蠢蠢的女生，平日里是大家嘲笑的对象。直到突然有一天，一辆车头插着旗子的加长型林肯停到她家的门口，来了一位不速之客。原来小女生的奶奶是欧洲某小国的女王，现在要选继承人了。于是乎生活天翻地覆。奶奶决意要把粗野的美国城市姑娘训练成欧洲上流社会淑女，这可不是件容易事。最终天生丽质难自弃，一朝辉映镁灯前。故事就是这么个老掉牙的故事，几十年前奥黛丽·赫本的《窈窕淑女》(My Fair Lady)就是这个路数。但《公主日记》后半部的细节处理得很好，笑料频出，整个剧场一片欢腾，掌声不断。可以说，这些细节吸引着观众们有耐心坐下去，去看这个被重复讲了无数次的故事。《公主日记》第一个周末的票房收入就达两千两百八十万美元，是《最终幻想·电影版》第一个周末票房的2倍！



→《公主日记》剧照。片中的奶奶由《音乐之声》的女主角安德鲁斯扮演

反观《最终幻想·电影版》，有人说它的故事比较弱。的确，这种类型的科幻题材已显老态，引不起主流观众的兴趣。但比故事老调更要命的是，影片中缺乏充实的细节，没有能在观众中打起火花来。整个影片就在一种平坦的乏味中过去了。笔者在剧场观察到观众的唯一一次情绪波动是两位主人公被属下善意地困在高塔上时，这是标准的好莱坞老段子，但在本作中没有发挥出其作用。另外就是结尾还稍微有点煽情的味道。一段5分钟的CG动画可以仅凭绚丽的效果让玩家如醉如痴，但一部120分钟的电影仅有效果的话是不行的，必须要有足够的细节让观众有足够的耐心在电影院里坐120分钟。FF系列游戏中的动画一直为人所推崇，但SQUARE显然没有认识到5分钟动画和120分钟电影的规则是完全不一样的。



↑角色面部刻画惟妙惟肖，尽管该影片票房惨败，不过其在技术上的突破仍然值得称道。

文化

《最终幻想·电影版》试图对美日文化做某种程度的中和。我们可以看到它的主题是东方式的，什么泛灵论啊，环境啊，地球母亲啊，自然的力量啊，等等。这些在其它日本动画片中屡见不鲜，在美国影片中是根本不会有这些东西的。美国影片中更多的是个人的成长的过程，个人奋斗的过程，个人英雄主义创造奇迹的过程。他们很少愿意涉及这种东方神秘主义的貌似深奥的东西——主角捧着一朵花说："每一棵植物都有自己的灵魂！"，这对美国人来说太矫情做作了。从这个角度看，《最终幻想·电影版》骨子里是一部纯粹的东方电影。但问题是它的表面层却全是美国的东西，从角色设计（男主角明显是根据美国的一个明星为模特构建的），到语言，到人物的小动作，全是美国式的。这就让人觉得特别别扭，非常的不协调。

不知为何坂口博信选择了这种两头不讨好的折衷方案。是为了迎合美国观众的口味，还是坂口博信在风光秀美的夏威夷待了几年，对美国文化和美国观众有了点似是而非似懂非懂的不切实际的想法呢？当他在沙滩上散步并遥望美国本土时，是否觉得自己对美国观众有够了解了呢？电影给我们的回答是：否！

这使我不由得想起另外一部日本影片《幽灵公主》。它的英文版去年在美国放映，票房成绩我手头没有资料。但当时在学校礼堂看时。全场轰动，美国同学皆以其为闻所未闻见所未见的佳作。散场时一个美国女生带着夸张的口吻说道："我从来没有看过这样的片子啊，真是太棒了！"可见好的电影，无需投合美国观众的口味。《幽灵公主》自有其独特的世界观和文化底蕴，和美国电影完全不一样，但也获得了美国年轻人的认同。而《最终幻想·电影版》却可谓画虎不成，反类其犬。

和今夏另一部动画片《怪物史莱克》的比较

今夏除了《最终幻想·电影版》外，还有另外一部全三维动画电影。那就是由梦工厂制作的《怪物史莱克》(Shrek)。它的表现和《最终幻想·电影版》形成了鲜明对比。我们知道在三维动画电影领域，除了Disney和Pixar这对老搭档外，实力最强的就是梦工厂了。在1998年的暑期曾经有个所谓的蚂蚁大战。当时梦工厂搞了个关于蚂蚁的三维动画片《AntZ》，Disney和Pixar也搞了个《小蚂蚁奇遇记》(A Bug's Life)三维动画片。两个片子先后放映，唱了一出对台戏。当时的感觉就是梦工厂的电影开始锐意创新了，而Disney的无论是故事情节还是人物设计还在墨守成规。总之梦工厂在三维动画电影方面基础扎实步履稳健。但《怪物史莱克》在放映前没有像《最终幻想·电影版》那样得到那么多的关注。在放映半年前就著文介绍《最终幻想·电影版》的《时代周刊》上也没有关于它的文章。我还是在计算机图形学的杂志上看到它的介绍。文中提及菲娜公主的模型是仿照人体结构，先搭了骨骼，再附上肌肉，然后蒙上皮肤。她的形体动作真正符合人体解剖学原理。当时就觉得太厉害了。再从图像上看，是欧洲古典童话风格，对我这种怀旧的人很有吸引力。于是打定主意一放映就去看，看了之后叹为观止。

《怪物史莱克》到现在为止已经进账两亿五千七百万美元，成为本年度第一票房大户。丑陋史莱克的丰采超过了其他所有的好莱坞大明星和大导演，那么它究竟有什么魔力呢？《怪物史莱克》之成功，首先在于观众明确，其次在于细节丰富，最后在于立意求新。

观众群的概念与电影的类型和分级息息相关。不同级别的电影，不同类型的电影，分别对应不同的观众。美国尤其是这样，不像中国那样需要雅俗共赏童叟无伤。比如说《美国派2》和《公主日记》就完全对应不同观众群，《美国派2》对应的是身心成熟的大中学生，而

★ 曾经在业界呼风唤雨的日本老牌游戏厂商 HUDSON，一度因为经营不佳而消声匿迹。正当人们纷纷猜测之时，却爆出了惊人的消息：KONAMI 正式注资 HUDSON！根据日经的消息，KONAMI 共购买了 HUDSON 45% 的股份，不过目前 KONAMI 并不会对 HUDSON 内部进行改变，而是维持 HUDSON 的现有制度。无疑，成功注资 HUDSON 后，KONAMI 的实力再次得到了强化。

★ "尤多娜英雄战记"的开发商 ENTERBRAIN 公司，日前接到了法院传单，原因是任天堂状告该公司侵权。众所周知"尤多娜英雄战记"脱胎于任天堂旗下的著名战略大作"火炎纹章"系列，由此，任天堂要求 EB 立即回收市面上的软件，并赔偿任天堂 2 亿 5 千万日元损失。目前 ENTERBRAIN 公司尚未对该诉讼发表任何意见。

★ 创造 PS2 第一款百万大作的日本著名软件开发商 CAPCOM，虽然早已宣布了将为所有家用机开发游戏，但是该厂商的真正核心游戏却只有在 PS2 上才玩得到，而分给其它主机的作品就明显有些微不足道了。尤其是即将于 9 月正式发售的 NGC，CAPCOM 除了正在开发中的"生化危机 4"以外，就几乎没有什么引人关注的作品。不过，就在这个关键时刻，从美国 CAPCOM 方面传来消息，该公司已经决定将为 NGC 再追加 6 款游戏。根据美国一权威游戏网站的猜测，在这 6 款游戏名单中，将会出现"洛克人"、"街霸 4"、"生化危机 4"的身影。而其中令人关注的"生化危机 4"方面，CAPCOM 也曾经表示出将会与 PS2 版同时推出。



■2001 年 9 月 PS2 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
高尔夫・技法 VOL3	ゴルフ・ナビゲーター VOL.3	PS2	SPIKE	6 日
高尔夫・技法 VOL4	ゴルフ・ナビゲーター VOL.4	PS2	SPIKE	6 日
魔法门	マイトアンマジック～デイ・オブ・ザ・デストロイヤー～	PS2	IMAJNEA	6 日
实况世界足球 2001	实况ワールドサツカー 2001	PS2	KONAMI	6 日
D.N.A.～Dark Native Apostle～	D.N.A.～Dark Native Apostle～	PS2	HADSON	6 日
吉翁最前线 机动战士高达 0079	ZEONIC FRONT 机动战士ガンダム 0079	PS2	BANDAI	6 日
CAPCOM VS SNK 2 百万之战 2001	CAPCOM VS.SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	PS2	CAPCOM	13 日
皇牌空战 4	エースコンバット 04 シヤッタードスカイ	PS2	NAMCO	13 日
沙罗曼蛇 III 与 IV～复活的神话～	グラディウス III & IV～复活の神话～	PS2	KONAMI	13 日
麻雀小子 2	麻雀やろうぜ!2(コナミザベスト)	PS2	KONAMI	13 日
ESPN XGames Skateboarding	ESPN XGames Skateboarding	PS2	KONAMI	20 日
电吉它 GUITAR FREAKS 4TH	日ギダドラ!GUITAR FREAKS 4thMIX & drum mania 3rdMIX	PS2	KONAMI	20 日
寂静岭 2	サイレントヒル 2	PS2	KONAMI	27 日
Shake it Bravoes!	Shake it Bravoes!	PS2	SCE	27 日
克罗巴尔	グローバルフォークイル	PS2	ARDE	9 月
天空炮手	スカイガンナー	PS2	SCE	9 月
宇宙有神吗？	うちゅ～じんつてあに？	PS2	TAITO	9 月
国王之地	KING'S FIELDIV	PS2	FROM SOFT	9 月

■2001 年 9 月 PS 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
御物	こもつち	PS	BIKETA	6 日
间谍 # 007DRIVER 潜入	スパイクラブラリー # 007DRIVER～潜入!カーチェイス大作战～	PS	SPIKE	6 日
间谍 # 008DRIVER 克林・玛格利萨・莉萨 2	スパイクライブラリー # 008 コリン・マクレーザ・ラリ－2	PS	SPIKE	6 日
EVE THE FATAL ATTRACTION	EVE The Fatal Attraction	PS	GP	6 日
EVE THE FATAL ATTRACTION 限定版	EVE The Fatal Attraction 限定版	PS	GP	6 日
超级特摄大作战 2001	スーパー特撮大战 2001	PS	BANPRESTO	6 日
集团作战	ブロックウォーズ	PS	HONE	6 日
幻想水浒传 vol.1 哈尔蒙尼亚的剑士	幻想水浒外传 vol.1 ハルモニアの剑士	PS	KONAMI	13 日
心跳纪念品 2 剧场	てきめきメモリアル 2 Substories～Dancing Summer Vacation～	PS	KONAMI	13 日
桃太郎 石川六卫门之卷	桃太郎まつり石川六右卫门の卷	PS	HADSON	13 日
恋爱游戏	ラブ・ゲームわいわいテニスプラス	PS	HAMUSTAR	13 日
摄影 2000	ガメラ 2000	PS	VILLAGE	13 日
怒首领蜂	怒首领蜂	PS	VILLAGE	13 日
第一女王	フアーストクイーン	PS	VILLAGE	13 日
世界的引导者	ワールドツアーコンダクター	PS	VILLAGE	13 日
DDR 5th MIX	Dance Dance Revolution 5th MIX	PS	KONAMI	20 日
Memories Off 2nd	Memories Off 2nd	PS	KID	27 日
Memories Off 2nd 初回限定版	Memories Off 2nd 初回限定版	PS	KID	27 日
1500 系列 Vol.73 宇宙网络 1500	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.73THE インベーダー～スペースインベーダー 1500～	PS	D3	27 日
1500 系列 Vol.74～残剧馆克宾伯爵的复活～	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.74THE ホラーミステリー～惨剧馆ケビン伯爵の复活～	PS	D3	27 日
JELLY FISH	JELLY FISH(廉价版)	PS	VIGED	9 月
绿色林荫大道	エバーグリーンアベニュー	PS	DITM	9 月
逢魔时刻 2	逢魔か时 2	PS	BIKETA	9 月

■2001年8月DC新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
RUN = DIM as Black Soul	RUN = DIM as Black Soul	DC	DEAI	6日
零式枪手2	ゼロガンナー2	DC	彩京	6日
莎木2	シエンムーⅡ	DC	CRI	6日
莎木2限定版	シエンムーⅡ初回限定版	DC	CRI	6日
世嘉极限运动	SEGA EXTREME SPORTS	DC	SEGA	6日
梦幻性格	デ・ジ・キャラットファンタジー	DC	PLONLI	6日
梦幻性格限定版	デ・ジ・キャラットファンタジー限定版	DC	PLONLI	6日
CAPCOM VS.SNK2百万之战2001	CAPCOM VS.SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	DC	CAPCOM	13日
老鼠	コズミックスマッシュ	DC	SEGA	13日
我的网球人生	ぼくのテニス人生	DC	BENSOFT	20日
柏青哥的帝王梦的股子	パチスロ帝王ドリームスロット~OLYMPIA SP~(假题)	DC	MEDAI	27日
Memories Off 2nd	Memories Off 2nd	DC	KID	27日
Memories Off 2nd初回限定版	Memories Off 2nd初回限定版	DC	KID	27日
Candy Stripe~虚无天使~	Candy Stripe~みならい天使~	DC	SEGA	27日
Candy Stripe~虚无天使~初回限定版	Candy Stripe~みならい天使~初回限定版	DC	SEGA	27日
跳水之约会	タイピングOF THEデート	DC	HADSON	27日
SNK BEST BUY KOF 99进化版	SNK BEST BUYザ・キング・オブ・ファイターズ99EVOLUTION	DC	SNK	27日
饿狼 狼之印记	饿狼 MARK OF THE WOLVES	DC	SNK	9月
D+VINE〔LUV〕	D+VINE〔LUV〕(ディウアインラヴ)	DC	PLINSSOFT	9月

■2001年9月NGC&GB新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
超级猴子球	スーパーモンキーボール	NGC	NINTENDO	14日
蓝色风暴	ウエーブレースブルーストーム	NGC	NINTENDO	14日
路易鬼屋历险	ルイージマンション	NGC	NINTENDO	14日
爱斯特何利斯传记	スエトボリス云记~よみがえる云说~	GB	TAIDE	12日
全日本少年足球大会	全日本少年サッカー大会めぢせ日本一!	GB	SAKESASI	14日
火车拖马斯	きかんしやトーマスソドーてうのなかまたち	GB	TAM	中旬
仓鼠俱乐部	ハムスター俱乐部ゐしえまチュー	GB	JERTA	9月

■2001年9月GBA新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
徽章机器人试航	メダロット・ナビ(カブトバージョン)	GBA	IMAJNIA	7日
徽章机器人试航	メダロット・ナビ(カブトバージョン)	GBA	IMAJNIA	7日
幻想水浒传卡片故事	幻想水浒传カードストーリーズ	GBA	KONAMI	13日
机器人圣柜2	ロボットポンコッツ2クロスバーション	GBA	HADSON	13日
机器人圣柜2	ロボットポンコッツ2クロスバーション	GBA	HADSON	13日
超级机器人大战A	スーパーロボット大战A	GBA	BANPRESTO	21日
ZOE 2173 TESTAMENT	Z.O.E 2173 TESTAMENT	GBA	KONAMI	27日
西原理惠子的殿堂麻雀	西原理惠子の殿堂麻雀	GBA	MEDAI	28日
仓鼠物语2GBA	ハムスター物语2GBA	GBA	GALU	9月
法兰克斯	ファランクス(假题)	GBA	GEMUCO	9月
GB音乐	ゲームボーイミュージック(假题)	GBA	NINTENDO	9月
纯情房东俏房客	ラブひなアドバンス祝福の钟はなるかな	GBA	MBL	9月

■2001年9月NGP&WS新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
SNK VS.CAPCOM卡片斗士2	SNK VS.CAPCOMカードファイターズ2 EXPAND EDITION	NGP	SNK	13日
罪恶工具Q2	キルテイギアプチ2	WS	SAMMY	9月
From TV animation ONE PIECE~虹岛传说~	From TV animation ONE PIECE~虹の岛传说~	WS	BANDAI	9月

注:以上发售表的统计时间为8月10日,表中游戏的发售日有变动的可能性。

本月推荐新作
实况世界足球2001(PS2)
吉翁最前线 机动战士高达0079(PS2)
CAPCOM VS SNK 2 (PS2)
皇牌空战4(PS2)
寂静岭2(PS2)
DDR 5th MIX(PS)
心跳纪念品2剧场(PS)
零式枪手2(DC)
莎木2(DC)
饿狼 狼之印记(DC)
徽章机器人试航(GBA)
幻想水浒传卡片故事(GBA)
超级机器人大战A(GBA)
路易鬼屋历险(NGC)



VR 战士 4

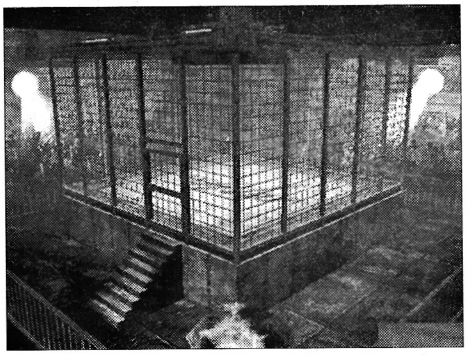
责编：VR XTT

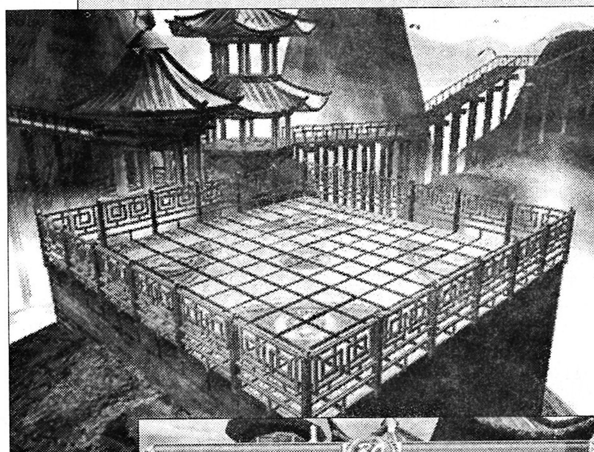
ARC | 厂商：SEGA－AM2 | 类型：3D－FTG | 发售日：2001年8月1日

看过性能非常强大的XBOX公布的最新DOA3画面，天语大吃一惊——太强了。但是对比VF4，AM2仍然没输——至少在细节和光源上，NAOMI2绝非等闲之辈。这里准备了几张背景图，就是想请大家领略一番新世代格斗的"背景"。

格斗游戏在背景制作上的最新发展

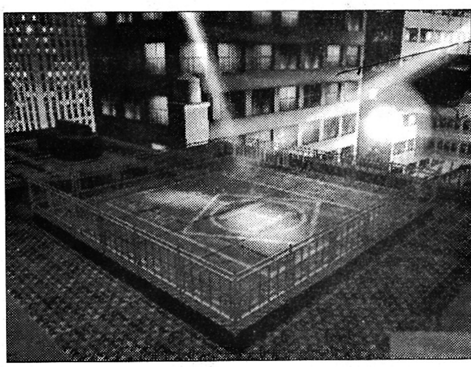
→这是WOLF的"斗兽场"。日刊"THE PS2"周刊公布的最新画面显示，每一面墙都有一个"探照灯"，即点光源四个。





←远景注目！

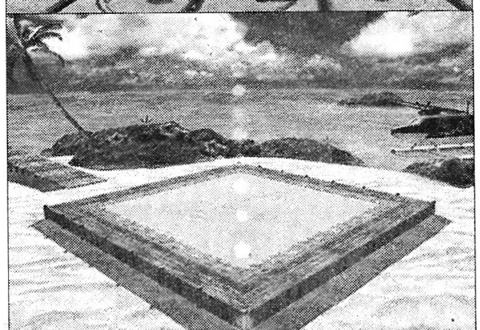
→这是杰奇的场地。"探照灯"的数目是3个。NAOMI2开4个点光源，画面表现不会受到影响。构造相对简单的结城武馆，光源数6个。





→这幅图的背景在上图中看不到。实际上随着镜头的变化，打者将欣赏到擂台四周的景色。VF4背景极大。

想要完全达到NAOMI2营造出的效果，恐怕连XBOX都不一定能办到。不过至少，我们有玩到的希望——VF4宣布移植PS2。其实通过这几幅图片，大家已经可以看出，VF4并不是没有背景，只是它的背景离角色远了些。出人意料的是，VF4的背景非常的大，而远方背景的贴图质量并没有下降——虽然，角色只在擂台内格斗。

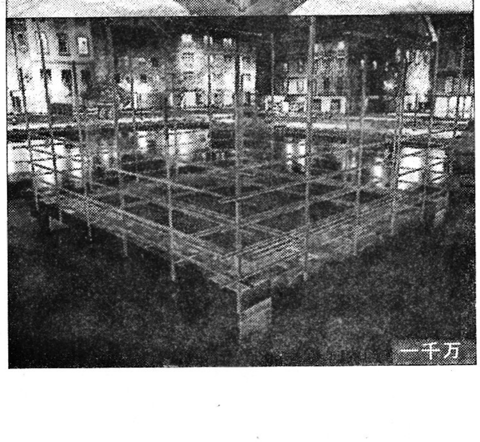


→而这幅图中的景色上期大家看过。当时看到了『破船』，这回由于镜头角度的不同，我们可以看到礁石和一架水上飞机。

←现在编辑部『评价』格斗游戏画面时，先问——有『脚印』吗？（笑）



↑上期龙哥热线中大家看到的不是这个角度的画面。水中有倒影。



→此处VANESSA主场的背景楼房贴图十分细腻，真正3D。另外在水面上还有不低于4艘的汽艇（连倒影）。场影绝大，光影豪华，一派现代西方风格。

水上运动同捆大外卖！

风林言：

曾几何时，水上竞速类离我们很远。其实并不是我们不爱玩，实在是没得玩！记得当年可以买到的水上竞速游戏只有SS以及PS上的，原因当然是那个众所周知的了……当时的风林也曾一试（那款游戏到现在都有出，已经到了2001版，但是游戏基本上没有变化，恕风林记忆力减退，忘了游戏的名字），除了令我“惊讶”外，好像没有其他的感觉了。其实，当时确有一款非常出色的水上竞速游戏——就是由任天堂与川崎摩托合作推出的“WAVE RACE”！就当时而言，该游戏的出现的确使沉迷于PS、SS游戏中的多罗从盘堆中苏醒，天哪！怎么会制作出如此逼真的画面呢？？从此，N64强劲的性能就深深的烙刻在风林心中……细观该作，水面的表现甚为突出，好像到目前为止都没有一款水上游戏可以在水的效果上有超过他的表现呢！这话听起来可能有点夸张，但确是事实。当然，现在我们不必再去从新拾起那盘落足灰尘的卡带了（如果有玩家想怀旧的话，风林特此推荐使用模拟器体验——省事又省钱嘛），最新作已经公开并确定与任天堂全新主机NGC首发！想来朋友们已经通过《批评》附送的E3光盘领略到了其厉害，的确不同凡响哟！不过，就在这部游戏展出后仅仅几个星期，一个称为“彩虹”的开发小组就在PS2上公布了一款相似的游戏……这次就让我们来一起看看这两部水上游戏吧！





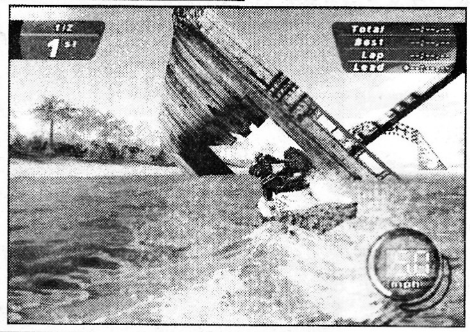
PS2	厂商：INFOGRAMES	类型：RAC
	发售日：未定	



乘风破浪

这就是被称为“偷袭”NGC的同类游戏，虽然公开后并没有引起多大凡响，但是我们还是应该给于其足够的关注。游戏名称是形容游戏时波浪飞溅的表现，下面就让我们看看她到底能不能给我们带来恰如其名的冲击呢！

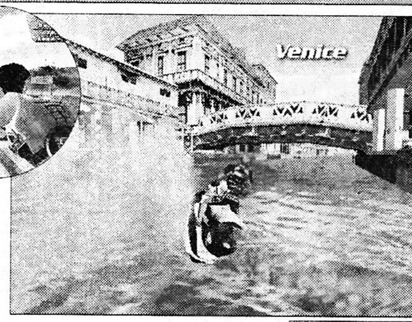
“彩虹”小组在研究了PS2的硬件性能后，并分析了有关冲浪大赛以及喷气摩托等资料，终于制作出了这款令小组成员甚为满意的作品。制作人表示：要在游戏中突出展现溅落的水花打在海面上的效果。完全拟真的效果，的确是PS2上少有的。但是……





↑看上图，这个场景好像很眼熟？？尤其是背景的破船，好像后面要介绍的那款游戏中的某景哟！不过，从海浪效果上还是可以感觉到制作人的用心的，最起码有波浪起伏的感觉可以非常明显的感觉到，看得出来制作小组的确颇具功力。PS2在对水的描绘上的确不俗！

世界著名场地收录！完全制霸！



在本作中，场地方面制作小组也付出了极大的劳力，收录是许多世界著名的旅游胜地作为比赛场地，丰富程度上当然是“大满足”了。从左图中可以看到威尼斯与夏威夷，尤其是威尼斯，赛道两旁是街道与空中天桥，刻画之细实在让人陶醉。真是太棒了！

参赛选手众多！游戏视点酷呆！



↑↓波浪足够真实了，但很可惜的是，在本作中并没有表现出巨大场景在海面上所倒映的影象……



↑夏威夷的胜景，一望无际的大海、蓝天、白云，真是太美了！不过，其实本作还有些东西并没有为我们展现出来……

海底世界也可以看到！

“可以看到海底的鱼儿，以及珊瑚等奇妙景象”——这是制作人所答应会为我们展现出的。可以想象通过这款游戏会为我们展现出什么。到底能不能真的像图片中那样出色呢？？下页将要介绍的是NGC首发的人气游戏“水上摩托～蓝色风暴”，让我们一起来看看标榜“游戏性至上”的任天堂能否在画面给我们更高的冲击？！



最强水上游戏登场！

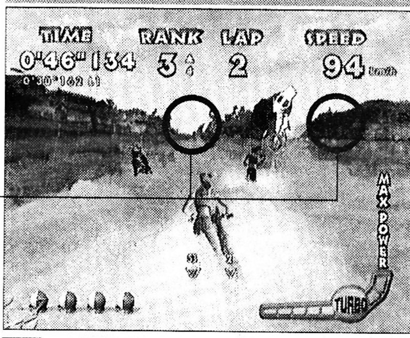
WAVE RACE BLUE STORM

水上摩托～蓝色风暴

这游戏到底值不值得首发购买呢？看过多罗的介绍希望能够给你答案……



NGC	厂商:NINTENDO	类型:RAC
	发售日:2001年9月14日	



任天堂曾经利用N64为我们展示出水上运动游戏到底可以制作成什么样子，甚至乎，在一段时间里，我们都将那款游戏作为N64机能示范作。

如今，续作再度登场，并完全“脱胎换骨”，令人耳目一新！这种“脱胎”是完全建立在NGC硬件增强上的。到底有多强，我想也不须多说了。

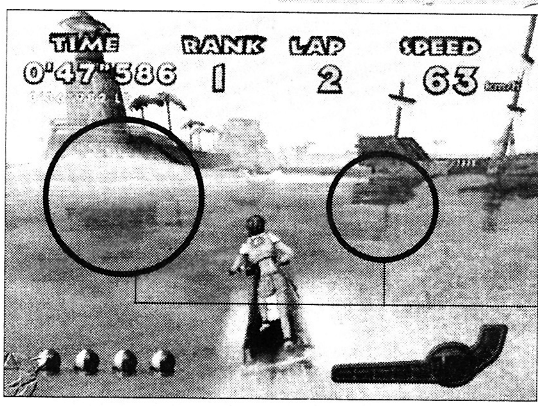
本届的E3，相信大家已经从《批评》中附送的VCD中看到了，其中有一大段的“蓝色风暴”演示。注意到水的表现了吗？如果因为清晰度的关系您没有看清楚的话，那么希望您能通过以下的图片真真切切的看到NGC在对水的处理上的强大。虽然任天堂明确表示“我们不打算宣传硬件上的强大”，不过谁又能对如此靓丽的画面抗拒呢？又怎么能够不去注意NGC的硬件性能呢？

NGC——“的确是任天堂的主机”！



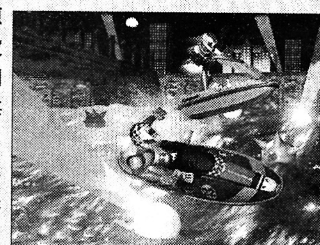
任天堂想要说：这并不是做梦！

赛道出现分支！大变化！

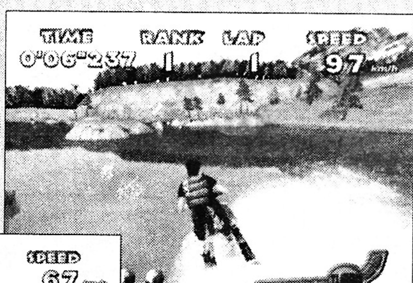


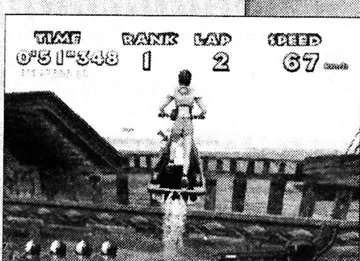
●就是这个了！

不知道大家注意到了没有？NGC在水的表现上是超“豪华”的，玩家可以与上页的PS2游戏画面相比之，就会一清二楚了。倒映在海面上的影子并不是简单的照原样呈现，而是犹如真实般随着波浪的翻滚而起伏改变。更要说明的是，在处理海面倒影的同时，海底的一切都可以看个真真儿的。这就是NGC多层帖图的厉害了，而且加上阳光的反射，可以说是对NGC性能的最好诠释！



→速度感强劲！这也是一般滑水难以表现出的，同时比起N64版来也是“大跃进”了，在海南游玩时曾亲见别人表演，感觉十分刺激。如今，利用NGC就可以解决了！





←腾越动作！在辽阔的海面上，方向的把握很重要，如果方向感不好的话，很容易在海面上迷失的哟！另外，路线的选择也很重要，走冤枉路可对成绩有大影响的！

模式多多！乐趣多多！

除了单人模式以外，本作也同样收录了多人对战模式，NGC四支手柄都可以派上用场哟！

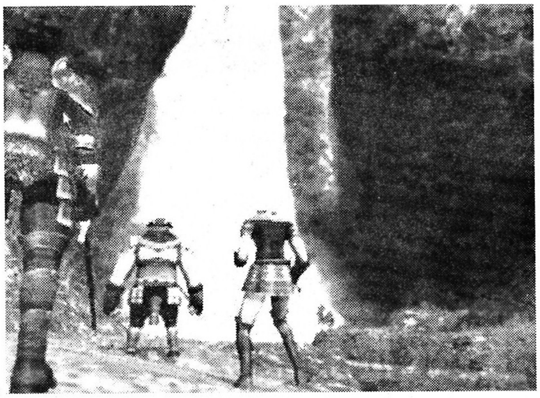
天候变化！注意！

天候的变化对于水上运动的影响非常大，尤其是暴雨的到来。本作也有收录雨天的表现，请玩家着重注意雨水打在海面上时的效果！



利用波浪很重要！

其实用上页PS2游戏的名字来形容很好——乘风破浪！没错，在海上突进的时候一定要注意观察水的波动，借助海浪的翻滚绝对有助于加速前进！谨记！



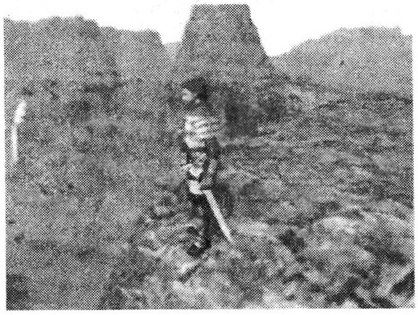
FINALFANTASY XI

责编
幻想莱因

PS2 | 厂商:SQUARE | 类型:网络 RPG
发售日:2002 年春

最终幻想 X 在日本获得绝大的成功后，SQUARE 同时也发布了第一款对应 PLAYONLINE 系统的游戏，而且还是SQUARE 的看家游戏——最终幻想 XI。虽然许多玩家不看好网络游戏，但最终幻想 XI 的品质仍是不容质疑的。

PLAYONLINE 计划始动 最终幻想保驾

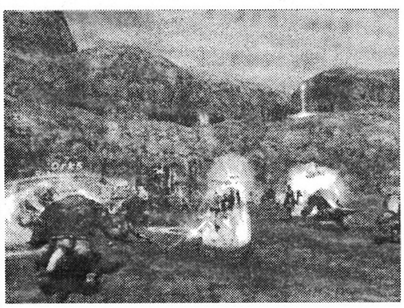


去年 1 月发表的 SQUARE 网络游戏计划——PLAYONLINE 终于正式运作了。所谓“PLAY ONLINE”就是使用 PS2 的网络功能，制作网络游戏。而 SQUARE 此次将其王牌游戏最终幻想作为对应 PLAYONLINE 的第一款游戏，足以看出 SQUARE 对 PLAY ONLINE 的重视程度。只是 FFXI 世界观非常欧洲化，与 PC 著名游戏——魔法门极其相似。不知道这款游戏在日本能否获得支持。从 FFX 附赠的资料盘来看，FFXI 还是非常令人期待的。好了下面来看看 SQUARE 刚公布的部分资料吧！

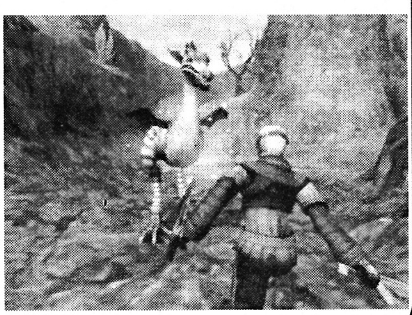


战斗画面精彩纷呈

作为网络游戏，战斗系统设计和画面表现是非常重要的，之前大成功的梦幻之星 ONLINE 在这些方面就作得非常不错。而比 PSO 晚出一年的 FFXI 在这方面自然也不会差。从公布画面来看，此次同屏数十人混乱的战斗显的异常激烈，这可都是托了 PS2 机能的福。不过怎么看都像三国无双（错觉？！）



← 从这幅图片来看，可以感觉到画面纵深感极强，但实际玩起来到底是什么感觉还是未知数。



→ 单人游戏时好象不会遇到太多的敌人，这样游戏难度会不会下降？（PSO 被群殴时太可怕了）

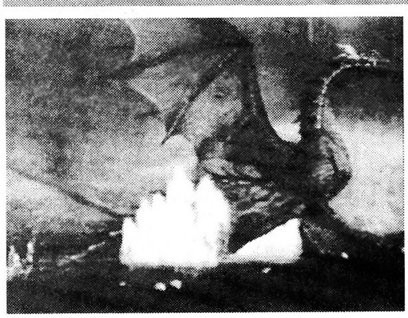
FF 传统系统仍然保留

提到最终幻想就一定要说到召唤兽系统，在最终幻想 XI 中，这个系统依然会被保留下来。不过据说这回召唤兽可不是随随便便就能到手的。似乎还与玩家所选择的角色职业有关。而且要得到召唤兽还必须将其打倒才能到手。



↑ 炎之依夫利特被召唤出场，看来敌人又要遭到“地狱之火焰”的洗礼了。看召唤兽的样子似乎与 FFX 相似。

充满欧洲气息的世界



↑ 这只欧洲气息十足的火龙是龙王巴哈姆特吗？现在还没有任何情报确定它的真实身份，不过要打倒它却是事实。与龙斗其乐无穷吗？（汗）

标准的欧洲中世纪人物与建筑再加上欧洲代表怪兽——火龙。这一切的确很难让人与最终幻想联系到一起。不过本作作为网络游戏自然要照顾世界各地的玩家，现在还不知道是不是可以全世界范围上线。这种欧洲风格其实更能吸引 PC 网络游戏用户的兴趣。SQUARE 的考虑还是非常周到的。

特别消息：SQUARE 正式否定了 FFXI 跨平台推出的传闻，网络游戏 FFXI 目前只推出 PS2 版。关于 FFXI 的消息我们今后还会进行追踪报道。



PLAY STATION 2版锐意制作中！

荒木飞吕彦先生描绘的独特世界！

《JOJO的奇妙冒险》第五部！发进！



PS2	厂商：CAPCOM	类型：格斗ACT
	发售日：未定	

乔乔的奇妙冒险「第五部」

让人深陷难以自拔的人气漫画《JOJO的奇妙冒险》虽然已经推出了两部游戏，但是真正可以完全再现原作魅力的还没有(PS的格斗移植版不错)。这部由CAPCOM再度演绎的作品是根据漫画版第五部而改编的，尽管现在《JOJO》的号召力已经远不及当年，但是本作却将有可能成为该系列最好的游戏作品。

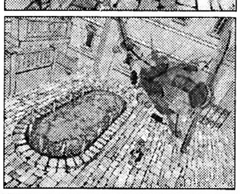
——责编/风林多罗

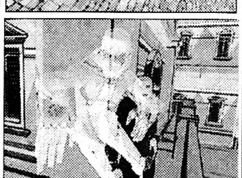












期待……

其实，像荒木先生这样的“奇异”作品能够改编为游戏并原味不丢，编者认为非CAPCOM不能做到！回想当年CAPCOM制作由漫画改变的游戏已不在少数，除了与迪斯尼合作外，像《超级漫画英雄》、《再生侠》、《X－MEN》，以及近期在DC上推出并口碑颇好的动作游戏《重金属》，这些都是在欧美超著名的人气漫画作品。而经CAPCOM一手打造后，不仅不失原作风采，反而完全再现了漫画当中这些神奇角色的盖世神功，真是令人佩服其无出其右的制作功力。再说，CAPCOM原创的鬼怪格斗《恶魔战士》系列也在业界中风格独树一帜，由此可见对于这种充满另类风格的作品的游戏改编早已驾轻就熟，因而这部游戏无疑在忠实原作方面将达到新的高峰。还记得CAPCOM推出的《JOJO》格斗吗？实在是令人意外的好，有了该作的基础，这部游戏的品质还用怀疑吗？现在编者已经觉得《JOJO》的游戏已经非CAPCOM制作不可了！

舞台是意大利！

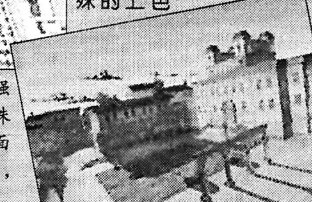
继承原作！

由荒木飞吕彦描绘的意大利街道独具特色！

没错，意大利正是第五部《JOJO》中的舞台，与人物形象一样，游戏中的舞台也突出了原汁原味的意大利味，场景制作不仅仅是逼真而已，特殊的上色与色彩上的搭配也都可以让人感觉到与众不同之处！



↑除了美术设计外，PS2强力的多边形与光源等特殊效果也是这部游戏的画面可以如此出色的有力保证，完全重现原作的世界观！



←黄昏的街道，被夕阳染红的建筑物充满了神秘气息……

六大角色替身——参上！全新情报公开！



乔鲁诺之黄金体验



潘德克纳之紫烟



布鲁诺之钢链手指



利奥尼之蓝色忧郁



娜兰嘉之空中铁匠



科达之性手枪



ACECOMBAT 04
SHATTERED SKIES

PS2 厂商:NAMCO | 类型:模拟射击
发售日:2001.9.13

皇牌空战4

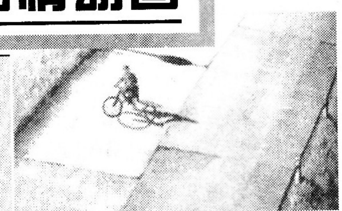
南梦宫为我们带来的第四次天空冒险即将展开，本作凭借硬件性能的飞跃将为玩家创造更真实而凄惨的天空，更壮观而残酷的战斗。当然，本作更浩大的故事体系也将使玩家为之心动。本次365将主要就《AC04》的世界观，也就是"Said Story"作一番讲述。

NAMCO 和 STUDIO 4°C 共同合作的剧情动画

由『Said Story』描绘的战火中『另一个视点』

记得在东京电玩展的时候，"AC04"开发小组曾经提到本作中将会出现一个十分重要的字眼——"Said Story"(365按:大概算是游戏中表述剧情和世界观的动画部分)。现在，根据来自南梦宫的消息，"AC04"的"Said Story"，是制作者为了将各个战斗有序的结合到一起，并将游戏的世界观以客观和不同的角度呈现出来所准备的系统。而其主角则是一名和战斗，甚至玩家处在同一时空，但没有直接关系的普通少年。

天知道，这个在蔚蓝天空上一望无际的"天空世界"，以及被邀烈战火重重包围的"地上世界"，将带给玩家怎样的感觉的呢?







用平民的视点来体验表面宏伟战争背后带来的苦痛。





SAID STORY PROLOGUE

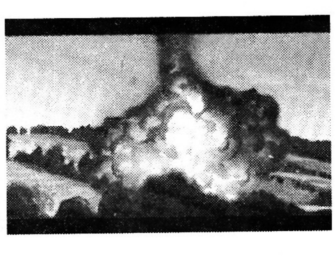
记得小时候，星星从天空飞降而下。
为了打碎陨石而建造了巨大的火炮。
接着就展开了战争。
对于只是小孩的我来说，战争应该是在远方国家才会发生的事情。
是只存在于电视中的故事。
然而它却在那个夏末的日子里，忽然出现在我的身旁。
如往常一般的上学途中，我仰望着天空。
从远方传来打雷般的轰然巨响。
在我头上，湛蓝的高空中，
战斗机们彼此追逐而画出了复杂的圆圈。
遥远天空的美丽战斗，
无论多久，我都百看不厌。
此时一声巨响，新型的战斗机突然掠过我身后的山丘，从我眼前经过。
一阵你追我打后，战斗机群陆续的急速爬升。
往前逃跑的机体开始冒出橘色的烟雾，掉落在湖中的小山丘上。
湖中的小山丘，那正是我家所在的地方。
怀念的家族的面孔，也因此只能成为过去的记忆。
为了确认战果，在上空回旋的击坠者的机体，大大的描绘出"13"的数字。
这个画面，我永远无法忘怀。
在敌国的攻击之前，联合军也只能退守到海洋的对岸，而我们的城市位于大陆的中央，陷入孤苦无援的状态。

"将自己创造的作品传达到全世界。希望能将实际感受到的东西做得更好。"(河野一聪 NAMCO)

制作人河野(NAMCO)和片渊须直(STUDIO 4°C)访问录

——什么时候决定导入Said Story的?

河野:"当初决定导入'Said Story'是觉得"AC04"的玩法应给人较为硬派的感觉，而且也是为了能让一般玩家可以感受到重点所在，才和企划一柳先生做过讨论。前作的卡通形式让我们意外发现'NAMCO也可以这样做'。因此在"AC04"中我们也加入了这样的部分，这是就是最初的缘由。"



——为什么想和STUDIO 4°C合作呢?

河野:"在看过STUDIO 4°C以前的卡通和广告作品后，感觉和我所看过的其他工作室作品相当不同。因而想要尝试做些较有实验性且风格不同的东西。后来我们开始联络，对方也很合作，最后将片渊先生介绍给我。他对飞机相当了解。刚开始制作时，他就指出要了解敌方向舵以便预测下一步的行动，并攻击和击坠对方的意见(笑)。后来，片渊还利用业余时间为我们寻找机体资料。一次他还在晚上打电话给我，向我提供有关SU-27和SU-37性能不同的资料呢(笑)。"

片渊:"如果真的清楚的话就一定有资料的(笑)。"

战争描绘人间悲喜极端截然相反的情景

通过一名纯真少年的眼睛，让玩家了解世界和制作人对战争的看法。



《AC04》两位主要制作人河野一聪（左）与片渊须直（右）。

河野一聪
南梦宫第一开发部主任，参与开发了《皇牌空战2》，而在最新作中担任游戏美术设计指导。与片溯先生紧密合作。

片渊须直
隶属于STUDIO4°C，曾参与《魔女宅急便》等名卡通片的制作，在《AC04》中担任表演监督和脚本制作。

——具体来说，在Said Story中是通过怎样的故事来作展开剧情的呢？

河野："这次'Said Story'和玩家的视点完全不同。就以背景来说吧，位于大陆中央的城镇一直都是战争的舞台，'Said Story'是发生在该城镇中，某航空部队旁一个少年身上的故事。玩家在战场上战斗并持续的前进，世界也将会有所变化。随着世界由你的动作而改变，这个少年的周遭也会对应发生自己的变化。没有直接让玩家作出选择等等条件要素存在的，不需要玩家想得太过复杂。"

片溯："刚开始是想要以电影的方式，做得保守一点。无论是游戏的玩家或者是登场的人物，都是处于游戏战争中的人。然而对'Said Story'里的少年来说，无论是敌军或是我军挑起战端，他都是站在被害者的位置上。"

河野："也就是居住在这个遭到两军破坏、成为战争舞台的都市中的一般民众。面对这些毫不在意就挑起战争的军人们，一般民众又是抱持着怎样的想法呢？整个'Said Story'大概就是以这个想法为根据延伸出来的。"

不是只有"玩"的感觉。希望大家能够对游戏加以"品味"（河野）

片溯："我对于将战争这样一个议题加入作品中相当有兴趣。如果遥望过去人类的历史，会发现一直重复着杀戮的情景，而值得庆幸的是自己生长在这个讲求人权的时代和国境。但即使如此，我们还是会有不少的烦恼。因此对于我们来说，反而想要在作品里呈现出活在战争时代中'可以活着真好'这类，无关欢喜、或者是幸福的想法。这是我所想表现的。"

河野："但是，就我来说，倒不太愿意强迫别人接受我的看法。以故事的基础来说，游戏里并不是只有残酷血腥的战斗，其中还有令你感到人性温暖的一面。不过我们还是要很努力地描绘出战争情景，因此决定加入登场人物的看法或者生存方式之类内容，还有战斗员和少年接触等事件。我也拜托片溯先生，尽力将一些能够在战争中生存下来，就已经是非常幸运的感觉描绘出来。虽然只有少少的言语和画面，但却真的能让人深刻地感受到。"

——构建出的是如同电影的动画吗？

河野："不，虽然很多人的出现都会是动画画面，但是附属剧情的画面是不会动的。我们制作了许多的写真，还加入了音乐和英语解说，当然还有字幕。"

片溯："这种手法也是相当有趣的，可以制造出像战争电影般的感觉，类似电影'珍珠港'般的感受，无论现状或声音都是相当逼真。目前进行的阶段是将个别的画面表现和品质归纳整理。接着的音响效果好像也是我的工作，基本上音效方面虽然交给NAMCO方面也是可以，但是我还是想要对这方面做一些要求。"

河野："加上声音就不太一样了，画面静止时声音可以'传达'出来。"

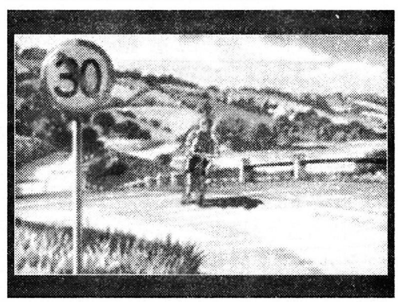
片溯："以要求来说希望观看静止画面的瞬间切换时，在声音的表现上也可以有所演出。就像是在制作电影情节般。"

——最后请对等待游戏发售的玩家们说句话。

河野："如果留意一下会发现这款游戏不是只有'玩'的感觉。我希望能让玩家觉得这是值得'品味'的游戏。"

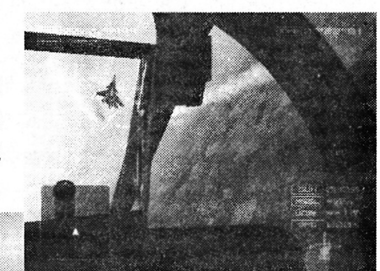
片溯："真的可以感觉到是款内容品质相当高的游戏。希望在简短的台词中可以让大家体会到其蕴藏的深奥含意。"





继主视点、后视点后，新登场的"驾驶员"视点

目前为止的"空战奇兵"系列当中，都是使用HUD视点，和将机体展现在画面上的后方视点。而在这款"AC04"当中，则是新追加了和实际战斗机一样的，以操纵席视点的新呈现方式。而悬挂在机体操纵席上方，透明圆盖部分的支架和仪表之类也都将呈现在画面上，使玩家获得更有临场的真实感。

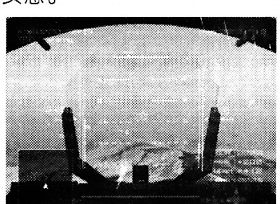


↑使用最新视点会令玩家在战斗过程中，获得更多刺激。真实感大增，锁定目标后攻击的感觉更爽。

→非常适合欣赏的第三人称视点。

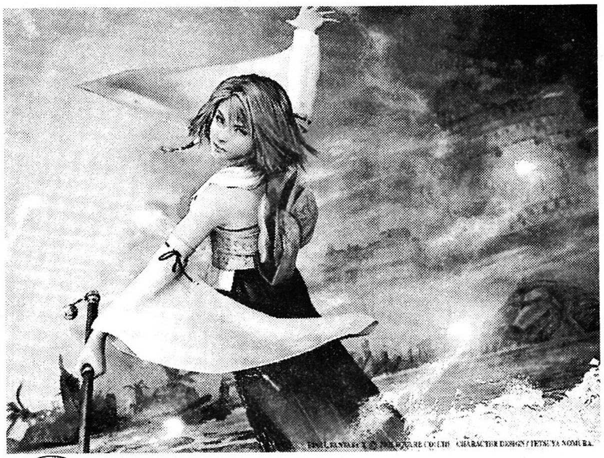


→原有的舱内视点。



→我爱用的后视点。





最终幻想 X

~FF10 隐藏 DATA 公开~

FF 系列发展到今天，几乎已经是一段完美的传说，而 10，是一个几乎完美的数字，能够欣赏到 FF10 这样一部出色作品的你无疑是幸运的，然而，又有几个人能够真正做到，在这十几年的游戏历程间，为“最终幻想”完成一个完美无缺的神话呢？热血的主人公和美丽善良的尤娜最终能否突破梦与现实的束缚束缚走到一起呢？飞空挺的探索究竟有无止境？最强的召唤兽隐藏在哪里？神话的武器和防具怎样入手？还有最富于挑战性的 FF 系列究极隐藏 boss 究竟怎么打？所有一切的答案，现在就在你的手中！！

PS2	厂商:SQURAE	类型:RPG
	发售日:2001.7.17	

流程中不可忽视的重要物品与传说的完美结局出现条件

海之遗迹

注意：神殿外有“**アルベルド**语辞书合成**スフィア**”，千万不要忘记。

サルベージ海难救援船

＊“**アルベド**语辞书第 1 卷”在**サルベージ**船甲板右边记录点旁边。

ビサイド比赛多岛

ビサイド寺院有三种发光的灵球，封**のスフィア**：带往祈**り**の道用来开大门；**ビサイドのスフィア**：打开试炼之间，破**のスフィア**带往隐藏的道具——**ビサイド**寺院这次是**ワイズロッド**。注意，想得到完美结局的人，绝不能错过各个寺院中隐藏的宝箱。

离开的路上遭到另一个保镖兽人**キマリ＝ロンゾ**的挑战后，回一趟村子，调查寺院前狗狗得到“湿湿粘粘的东西”，你的第一个召唤兽**ヴァルファーレ**会得到第二个**オーバードライブ**技：**シューティングパワー**。再来到港口。和港口商人对话可选择得到旅人**の**指轮、400Gill、**エーテル**。

＊“**アルベド**语辞书第 2 卷”在**ビサイド**村、讨伐队宿舍入口旁边。

连络船リキ(立奇号)

狂踢动力室房间内的箱子，可以得到回复药**ポーション**，最多 20 个。船内通路上，投资的事件开始启动，**オオアカ**屋接受了你的投资，才会让你买药。投资结果见后面。

船头和尤娜对话后与**シン**战斗，这里是初期练级的好地方，因为敌人会不断出西恩鳞片，一场战打下来，AP 可以狂涨十级。

＊“**アルベド**语辞书第 3 卷”在连络船**リキ**动力室里面。

ポルト＝キーリカ

キーリカ寺院，这里破**のスフィア**，可以得到隐藏道具“炎神**の**小手”。

＊“**アルベド**语辞书第 4 卷”在**キーリカ**村酒场。

路卡

路卡的联络船**ウイノ**号，**ティーダ**去休息时，在往上方的甲板上看到地上的闪电水球，发生“老爸射门”事件，可以习得老爸的射门绝招，对日后的那一场关键的水球战非常重要。出现的文字在右上方的话，就按右上再按“○”。或者你在时间范围之内用类比转轴把每个方向都扫一遍，不停的按“○”也可以。学到老爸射门的话，旁边的人，包括尤娜美眉在内，都会向你投来无限崇拜的目光！（有了这个必杀可以在比赛中得到宝贵的一分）

注意，在阶梯上的平台会看到甲板的一头坐着一个姐姐，对话 5 回，回答**カモメ**的正确数目 11 羽，可得到“**ハードマジシャン**”的球，魔法攻击＋38％！！！初期最厉害的武器了。

来到**ビサイド・オーラカ**的控制室，**ワッカ**受伤，**ティーダ**代替他上场，注意，此战必须获胜与否似乎与谣传的，完美结局有很大关系？！

胜利条件是挺苛刻的，基本上在第一局要保证不失球，在第二局时 3 分中内让提达突破到球门前用新学到的捷克特射门（能将敌后卫两名击飞，90％能得分，此后注意防守即可。

＊“**アルベド**语辞书第 5 卷”在**ウイノ**号操舵室。

＊“**アルベド**语辞书第 6 卷”在**ルカ・ゴワーズ**的控制室前面廊下的 floor B。

＊“**アルベド**语辞书第 7 卷”在**ルカ＝シアタ**一剧院的售票处。

ミヘン米翰街道

途中，会在一片空地遇见女召唤师**ベルゲミーネ**和她的召唤兽**イフリート**对战，胜利的话会得到“**こだまの**指轮”，输了的话会得到“旅人**の**指轮”。路上还会遇到一位年轻的女召唤实习生**シェリンダ**有事件发生，路上的行人也会给你好东东。到了米翰，对**オオアカ**屋的投资会有回报：

100Gill 得到：**リサーチャー**

10000Gill 得到：**アイスランス**

100000Gill 得到：月**の**指轮

到这里一共有三处地方可以投资，投资总数超过 10 万元的话，武器道具会降价一半。1 万降 70％。

在米翰街道旅行公司休息，柜台前有一个男孩会自动送给你 Lv1 **キースフィア**，出来后你必须解决 boss＝吃陆行鸟的怪物“**チョコボイーター**”，用普通攻击就可以了。然后就可以骑陆行鸟多走走找找宝箱了。遇到地上有陆行鸟羽毛的地方，调查一下，陆行鸟就会自动跳到隐藏的地方。

宝箱和道具

ミヘン街道：**ハイポーション**（行人）、**スティンガー**（行人）、毒消**し**×2（行人）、万能药、Lv1 **キースフィア**（行人）、2000Gill、600Gill（行人）、毒消**し**×4（行人）、**エーテル**（行人）、**ハイポーション**（行人）、目药×3、**アイスブランド**。

ミヘン街道・旅行公司：Lv1 **キースフィア**、**メガポーション**×2。

＊“**アルベド**语辞书第 8 卷”就在这里。

ミヘン街道・新道北部：**ヒートランス**。

＊“**アルベド**语辞书第 9 卷”在实习生**シェリンダ**所在区域南侧。

ミヘン街道・北端：**ハイポーション**×2、

ミヘン街道・旧道北部：雷光丸、**リサーチャー**。

ミヘン街道・旧道南部：ラッキースフィア、土星の印。

キノコ蘑菇岩街道

通过关卡之后还可以回到キノコ岩街道和ミヘン街道交界处的行人对话，得到“ライフリング”。和召唤实习生シェリンダ对话3回，可以回复。

＊“アルベド语辞书第10卷”在キノコ岩街道断崖。

ジョゼ电气寺院

ジョゼ街道：バリアブルソード（与人对话）。

＊“アルベド语辞书第11卷”在ジョゼ街道有。

ジョゼ寺院的破のスフィア，可以得到隐藏道具“魔力のスフィア”。

幻光河

在幻光河南岸的路上又遇见先前的女召唤师ベルゲミーネ进行召唤对决。胜利后可以得到“召唤士之心”和“龙のウロコ×2”；输了的话可以得到“召唤士之心”和“スモークボム×6”。在幻光河北岸会遇到先前的同伴リュック加入，有她在就可以进行武器放具的改造了。

＊“アルベド语辞书第12卷”幻光河，北岸シパーフ站得到。

グアドサラム古雅德族之家

进入异界之门后，有一个宝箱里面有“火星之印”。

＊“アルベド语辞书第13卷”在グアドサラム一民房。

雷平原

在雷平原回避雷击次数越多，得到的宝物越好。

5回＝エクスポーションX2

10回＝メガポーションX2

20回＝MPスフィアX2

50回＝Lv3キースフィア

100回＝回避スフィア

150回＝ラストエリクサーX4

200回＝火星の圣印

建议大家在日后拿了飞空艇，得到不遇敌的道具再来尝试，不然这里频繁的遇敌率会让你当场脱力而死！

这里可以看到一些仙人掌的石碑，在它发光的时候前去调查，调查几个之后，会在雷平原南部中间遇见仙人掌的幽灵！？，跟随它到一个神秘的地方，可以得到キマリ木星之印，改造武器“ロンギヌス”隆基努斯之枪。不过，现在手上没有“七曜之镜”，是不能拿的。

＊“アルベド语辞书第14卷”雷平原 旅行公司 回答“まあまあ”就可以得到。

传说，在这里的宿屋住宿时，会发生事件，リュック问ティーダ是否喜欢尤娜，这时选择“本气…”再选择“俺…心配…”，否则得不到完美结局。

マカラーニの森

打倒BOSS之后别忘了有老爸的记忆灵球可以看，アーロン可以习得另一个大招：“流星”。

マカラーニャの森のチョウ探し（抓蝴蝶游戏）：限定时间内，青色的蝴蝶抓到七只可以得到：MPスフィア和エーテル。遇到红色的蝴蝶，敌人会变强一倍。

＊“アルベド语辞书第15卷”在マカラーニャの森通往湖泊的道路。

マカラーニ湖

旅行公司前可以见到讨伐队的アイツ，选择“チョコボ育成に转职しなよ”的话，以后在リキ号的甲板再会时，会送给你フレンドスフィア。

＊“アルベド语辞书第16卷”在マカラーニャ湖 旅行公司前。

マカラーニャ寺院

这里的破のスフィア可以得到隐藏道具“运スフィア”。

サヌビア砂漠

这里有很可爱的仙人掌出现呢！当然有迷你游戏了，不过要拿到飞空艇之后才能玩。以前没有拿到过的アルベド语辞书这里可以补拿。

＊“アルベド语辞书第17卷”サヌビア砂漠 中央看板附近。

＊“アルベド语辞书第18卷”サヌビア砂漠 中央地图右上看板下面。

アルベドのホーム

这里有一些谜题可以解。前门的アルベドクイズ回答“マミ・アニキ・ビーカネル・るぜっこ”正确，可以得到“技スフィア”。

有密码的宝箱的密码是“5633”。メイン通路还有很多宝箱，Lv.2キースフィア、Lv4.キースフィア都有，别拉下了。另外在空调设施那里还有10000Gill可以拿。

＊“アルベド语辞书第19卷”アルベドのホーム。

＊“アルベド语辞书第20卷”アルベドのホーム、居住区、有密码的宝箱那里。

＊“アルベド语辞书第21卷”アルベドのホーム、メイン通路。

飞空艇上现在没什么太好的东西……

直接到圣ベベルm，这里“破のスフィア”可以得到隐藏道具“HPスフィア”，错过了就拿不到了。

＊“アルベド语辞书第22卷”圣ベベル僧官专用通路

净罪的水路那里用两个フェニックスの尾朝着尸龙扔，尽快结束战斗。这里的宝箱内是リターンマッチ和アヴェンジャー。

逃出圣ベベルm，来到ナギ平原，这里的好东东就比较多了。

平原中部有纪录点和商店，还有露露老师的事件。和坐陆行鸟的商人谈话，训练大脚鸟，成功的话就可以骑上陆行鸟去寻宝了（还有赠品エリクサー）。在平原东南部地上有羽毛的地方调查，陆行鸟就会跳下去，然后来到レミアム寺院，又遇见了老对手ベルゲミーネ女召唤师，赢了她的召唤兽的话，可以得到“パワースフィア×30”和“召唤兽之心”，就可以为召唤兽升级了。（HP不要升到9999以上，这是过来人的忠告……！！）

这个寺院可以进行陆行鸟赛跑，赢了的话，可以得到くもった镜，拿着这面镜子回マカラーニャ森，完成亲子事件（要你在森林里找孩子，在另一端的出口处），就可以把古镜擦亮，变成“七曜之镜”。这是日后改造最终武器所必需的东西！！

マカラーニャの森・野营地，找到“まとわざるの指轮”。

マカラーニャの森・南部，这里又有一个老爸的记忆灵球，看完之后，独眼大叔又多了一个大招“征伐”。

平原东部有“魔物训练所”，买这里的道具（给攻击力高的人），就可以在平原上抓怪物了。收集的乐趣见后。

＊“アルベド语辞书第23卷”ナギ平原中部坐陆行鸟人左下的崖。



*“アルベド语辞书第 24 卷”レミアム寺院左上角。

打过护法战机之后，平原前出现岔路，向下会进入谷底，向前过桥就是圣山。谷底的小岔路上有改造アーロン最终武器的“古ぼけた剣”可以拿。进入谷底，这里是祈之子的洞窟，如果对自己的能力和荷包都有足够信心的话，就进去吧！

*“アルベド语辞书第 25 卷”在祈之子的洞窟第一个 save 点向左走到头。

圣山的登山道，可以见到尤娜父亲ブラスカのスフィア。山岬处有“木星の印”。

经过ザナルカンド遗迹，见到祈之子，回忆儿时的事情，祈之子会向泰达提问，选择 1 后再选择 2。否则不能完成完美结局。

来到エボン＝ドーム大圣堂。传说，打倒大召唤师尤那里丝加之后，选择“自分…未来……希望。”

这样就不会用最终召唤这种老办法了，尤娜至少不会死。但是男主角嘛……（这些都是传言，但多重结局是肯定的）

之后就拿到飞空艇咯，乐趣多多，容后再叙。其中：

*“アルベド语辞书第 26 卷”在オメガ遗迹（有 4 个宝箱那里）。不要忘了。全拿齐了有奖品（回飞空艇给大叔，给你逆转之键）。

完美结局还有最后的条件，最终决战要打倒自己的召唤兽时，要按照“Bahamut（大龙）”、“Infrelet（火牛）”、“Shiva（冰女）”、“Ingsion（电马）”、“Vafurain（大鸟）”、“任意”的顺序来消灭，另外，对最后 BOSS 的最后一击一定要由男主角来完成！（其实幻兽的 HP 不会增加，使用尤娜的ホーリー能一击打死一个，整体来说最终战除了频繁外没有什么难度，据说莱因在打这些 BOSS 时一共才损了 2000 的 HP？！）建议给最终 boss 使用“魔法反射”的魔法，令其不能给自己补血 9999，这样比较好控制由谁来打这最后一击。

结束时别忘了把片尾 STUFF 看完哦！很优美的 CG 呢！这可是货真价实的最佳结局了。前面每一个重要条件中，无论少了拿一个，那么 STUFF 之后，ティーダ向着水面上升的画面后面就不会再有别的了。如果更惨一点的话，连这个画面都不会有。最糟糕的结局是，打倒大召唤师尤那里丝加之后，选择“自分…未来…希望。”以外的答案，那么，最后女主角就会死掉，葬礼的 CG 听说优美的令人想痛哭。（这也是传说至今还无人看到？）

隐藏召唤兽的乐趣

除了游戏中正常流程中的 5 个召唤兽之外，还有 3 个隐藏召唤兽可以拿。其中颇多爆笑的成分。

●隐藏召唤兽 1：ようじんぼう（用心棒）——意思是保镖

最具有日本特色的召唤兽，同时是无赖的剑士，相比较之下，还是他带的那只会自动反击的 COCO*比较可爱。你必须用大量的金钱才能将它收买过来。地点是在ナギ平原出口的岔路，谷底的祈之子洞窟深处，打败露露曾保护过的女召唤士所持有的ようじんぼう，进最深处祈祷的房间，它会提问，有三个选项，选择第三个“真に强い敌を倒すため”他会大发慈悲的出价 25 万 Gill（哭），小孔跟他砍价三次：125001，125002，125003，最后成交价格是 192800Gill，应该已经是最低价格了吧？但是第二次还有可以再砍价的空间，公式是它的出价除以二，加 1Gill。

如果你最后所付的价格比他所希望的要高 5 万左右的话，他会送你珍贵的道具作礼品，买不到的哟！

但最令人气愤的是，每一次把它召唤出来，他都要向你要钱。所以每次小孔都只给他一块钱——没办法，不用金手指就是穷呀！听说，日本有人给了他 200 万，他也死活不肯出最狠的大招“斩魔剑”，照样“小柄”招呼。爆笑！！但是，听说有人用它切掉了最后的隐藏 BOSS“超越一切的人”，那可要花多少钱呀！

注：COCO，小孔家狗狗的名字。

●隐藏召唤兽 2：アニマ（Anima）——拉丁语：灵魂

本游戏中最 BT 的召唤兽，因为是 BOSS シーモア所使用过的（其实就是他母亲），既不会要小费（笑），而且又肯听话，所以当然是非常好用了。不过拿起来也是比较复杂的。首先要在飞空艇入手以后，在地图下方的地方寻找バージ＝エボン寺院，隐藏坐标 16·57。进去之后里面有 6 个光之台座，这代表着你之前所去过的六个寺院中隐藏道具房间的封印：

左上：ビサイド寺院；

左中：マカラ－ニヤ寺院；

左下：エボン＝ドーム；

右上：圣ベベル；

右中：ジョゼ寺院；

右下：キーリカ寺院。

如果亮着就说明封印已经打开。否则就要回去重新打开。但是右上的圣ベベル m 已经不能进去了，代替的方法是，去ザナルカンド遗迹的寺院，去玩拼白格子的游戏，拿到那里的破のスフィア之隐藏道具就可以了。建议，能回去的地方最好再回去一次，这样还可以拿到一些珍贵的スフィア和道具，并且看到每个寺院召唤兽的石像在发光。

全部 6 个封印打开，就可以进入其内部，拿到最 BT 召唤兽アニマ了。它的大招……很壮观的。

●隐藏召唤兽 3：メーガス 3 姐妹——昆虫三姐妹

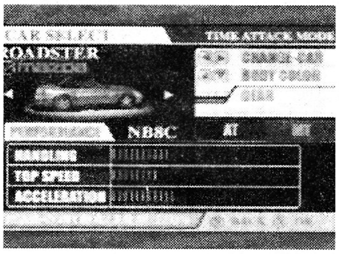
在ナギ平原收集魔物时，收齐圣山ガガゼト上所有的魔物，会得到战利品“つぼみのかんむり”（芽之冠），然后到那个有羽毛的地方坐陆行鸟跳下去的レイアム寺院的ベルゲミーネ女召唤师，和当时你手中最强的召唤兽（不止一个）进行对决，赢了巴哈姆特的话，她会给你“花のかんむり”（花之冠），这样就可以进入她身后的封印之门了。昆虫三姐妹入手！！！

这三姐妹，强是强的离谱，但脾气也是古怪的要命，经常做出一些不合时宜的举动，令你哭笑不得。她们大招的 CG，长的不得了！！

传说中这里会有最佳结局了。前面每一个重要条件中，无论少了拿一个，那么 STUFF 之后，ティ ダ向着水面游的画面后面就不会再有别的了。（编者按：好象这也不是坏结局，起码提达又有了实体）。传说中最糟糕的结局是，打倒大召唤师尤娜蕾丝卡之后，选择“自分は未来の希望。”以外的答案，那么，最后女主角就会死掉，葬礼的 CG“听说”优美的令人想痛哭。还好，我的尤娜没有死……呵呵！关于这一次 ff10 结局的传言很多，但是随着时间的流逝，所有的传说都开始渐渐的褪色，能够在结局看到ティダ向着水面上升的画面就已经很不错了。但剧情相关的事件正在出现和《樱大战》相类似的“好感度”关联。故事进行中，ティ ダ和某个特定的角色有特别频繁的接触的话，就会出现和这个角色相关的特别事件。比如像莱因那样前期战斗中和ルールー一起出场的机会特别多，并且每次有单独和队员聊天的机会都和她对话的话，那么在冰湖和ティ ダ一起骑冰上雪橇的就是ルールー，而像小孔第一次玩的那样，每次都盯着リュック的话，就会发生雷平原打雷事件和与リュック一起上雪橇的事件。游戏中甚至允许ティ ダ和那两个大男人中的一个同乘雪橇。只不过，要达到这样的 BT 境地，需要达到更加 BT 的繁琐条件！（15 条到 19 条不等）。总的来看这些传言有几分恶意炒作，就相 FF7 时代的粉色水中用路行鸟和 FF8 男主角死亡传说一样。到底有没有所谓完美结局要玩家自己的眼睛去看，道听途说在现在这个时代是要不得的喽（笑）。

这次 FFX 的游戏制作上下了很大的功夫，隐藏的东西还有很多，比如飞空艇的隐藏地点、密码、迷你游戏、隐藏 BOSS 以及为了打隐藏 BOSS 必须去改造的最终神话武器等等，可惜篇幅有限，下次有机会再聊吧！BYE！

文/小孔　责编/西德　协力/莱因总帅



给咱零件，咱就装上。毋需任何调校，装上就是胜利。这可不是 GT3。

ADVANCE GTA

——GBA 极品级半专业赛车巨作

GBA 厂商：MTO Inc. 类型：RAC 发售日：2001 年 3 月 21 日

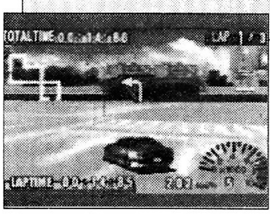
文/DAYTONA 天语
责编/庞弟克

MTO = MOTORSPORTS SOFTWARE TECHNICAL OFFICE（本作由专业厂商奉献）

"AGT 赛车"这盘卡的来头可不小。自从玛莉 A 被莱因总帅从头至尾用超弱的碧奇公主打爆并找了七、八个耀西蛋后，便被长期闲置，直到某日总帅来到京城某老铺请求换卡，可此时店中玛莉已是超多，不过 BOSS 仍然友好地推荐给总帅一盘 AGT……可是莱因他是奔着恶魔城去的，却换来个 AGT，您说他能不堵心嘛！据说回家的路上脸一直嘟嘎着，用总帅自己的话说，那叫一个——大不高兴！中了比目（BEAM）！！

谁曾想，总帅回家一玩，还挺吸引人，溜溜两个钟头没挪窝儿，直玩到初级赛道被卡在第七关！转天拿来给天某，说这卡不错，你试试吧。总帅说：本来卡中的赛车都已改满，且赛道全金，我接着别人的记录玩没劲，全给 DELETE 了，巴士司机你看着打吧！我是高达司机，赛车这东西还真不一定玩得转！……直喜得天语恭敬不如从命，接手后就从那初级第 7 道玩起，五分钟后鉴定结果为此游戏——难开！

后来花了几天时间断断续续用了五个多小时将此卡打爆，除了 PRO 级专业赛道中有两条各用了近一小时才通过，其余赛道不在话下。



←玩过梦美，直接玩就是了。否则，可先在游戏的 PRACTICE 中找找感觉。

本文的攻略顺序：

①对游戏说明书的简要解释。
②编者的一些感想、心得。
③实战技巧摘要。

官方对玩家的九大忠告如实收录

1. 取位。原则：外内外。天语：此举无非是想将赛车过弯时的走行路线之曲率缩小。小于弯道本身曲率，自然容易通过。
2. **通过弯道时，走行路线愈短愈好。**天：愈偏内侧，愈有利。
3. BREAKING DRIFT。天：简单说，过发夹弯时，须由外侧切入，转舵之前长点刹，再将车转至弯道曲率最大处（内侧），出弯。
4. 过弯时的 ACCEL WORK。天：乃是已强调无数次的油门松紧。本作常有"高速外侧切弯，全松油门，打轮，出弯"之案例。
5. ROCKET START。天：后述。
6. 及早判断敌车动向，尤其在还有不远就要进入弯道时。
7. 敌车无理取闹。天：TIME LOSS 严重，务请设法避开。
8. 防止车体尾部产生 SPIN 状态。天：嘿，厂家想表达的还不是过弯后的"姿势乱"问题，而是油儿轰得太狠（或路太滑）导致的车子原地打转之情形！"姿势乱"这种细感，掌机是做不出的！
9. 根据弯道前的路标提示做好一切过弯准备。天："一切"！

以上照搬说明书，绝非杜撰。实际操作复杂极了。

遗憾●攻略没有太提及对出弯时的"姿势回复"的控制。诸如"强引"这种超绝操作，更可不必理会。这说明，一些特别细微的驾驶感觉，MTO 还没有能够做出来（都用"不降档控速车子就会打转"给"解决"了）。另外，值得特别指出的是，此作的敌车颇有些 AI（？），它们懂得将玩家挤出赛道，本意虽好，可就是太横、太生硬了点，超车时玩家不得不尽量让开，如果必须碰撞，也不是不可以，但要小心找准撞击点，不然吃大亏的一定是你，别小看这点，有时它弄得人很烦的，碰一次无妨，碰两次金牌休想。只是，对于这种掌机舱外视点竞速游戏，能做到 AGT 这个份上，已经非常不容易了。

满足●我是先玩爆游戏，后看说明书包装盒的。厂商标榜游戏追求"爽快"。玩过之后发现是一点不假。太牛了！那种速度感有好几次楞是让天语惊出声来。问题是，赛车必须要持久的跑起来才行，但如果想让车跑起来，难免一番手忙脚乱，不这样，就不可能谈到"爽快"二字——唯有在付出代价之后方可体验自由之真正含义——爽快，源自紧张。

赛道●游戏中许多赛道都能跑到让人发狂，那种热力感与梦美酷似，配合着完美的操作感，赛道之路形、地况等被合理安排——拉力道的狂野，我们不妨选择强力车来玩，DRIFT 感最强，手感绝妙（最好选六档车，以降底过弯减档时的速度损耗）；夜间高速路，正是飙车的好去处，注意视线不良；CIRCUIT 场地赛，S 弯、发夹弯、CRANK 弯（Ω），丰富多彩，可尽情学习、玩味驾车技巧；市街一般路，直角弯巨多，取位、控速、甩尾必整体考虑；最难的要算 WINDING（山卡）乱绕路了，弯道紧迫，档位变化超超极度频繁，成就感最高！

画面●虚拟 3D 处理。MTO 给赛车加了"反光"、赛道则是真真正正、地地道道的三维效果。虽然背景很简单，路旁只有几棵树，但真正有激情的赛车，手感，永远是第一位的。MTO 将 GBA 的赛车模拟成真·3D，天语向 MTO 致敬。

检证●掌握了梦美的玩法，就可游刃于任何真·赛车游戏。MTO 乃专业厂，方制作出如此级别游戏，但对于梦美爱好者来说，电池耗尽前即可通关，似为小菜一碟？玩赛车游戏动惯了脑子，反射神经越来越好用，再接受其他挑战就不算个事儿，更能完美体验究级驾驶爽快感。前提，厂商必须专业。说到这儿，玛莉赛车怎么样？就这么款糊涂赛车，人家也很讲究 ROCKET START 与 POWER DRIFT 呢！操作巨繁无比，不研究攻略死记赛道，还真没戏，肯定玩不出"糊涂"味儿来！风林依 FAMI 通资料正在整理中，不日即可推出？

天语●赛车游戏是十分重要的一个游戏种类。世嘉、索尼、任天堂都制作赛车：一个是虚拟现实，一个是追求真实，一个是糊里糊涂。但总算都是赛车。赛车游戏远比人们想像的要难玩——无论是虚拟现实的，还是追求真实的，再或是糊里糊涂的……试试吧，朋友！

赛车游戏不但要动脑，还要动手

——切尽在掌握

游戏共 4 个级别●初级、中级、高速、专业，循序渐进。全赛道 32 金爆机后另赠 EXTRA 模式两个，分别是用卡丁车和 F1 来比赛，很容易，并可任选赛道游玩。

连 F1、CART 共 48 车●闯关时的常用车为大发 MOVE GPSX2(超强抓地，速度亦可，尤适合场地赛和 WINDING 赛，弯道愈是曲折怪异或路有雨水，此车愈显灵)，尼桑 SILEIGHTY RPS13(在自己的车库中车辆较少的情况下遇到困难赛道时的过渡车，无甚特色，较少用)，丰田 ALTEZZA SXE10(六档，性能佳，可多于 HIGH WAY 尝试，拉力亦无不可)/ SUPRA JZA80(六档，强车，极适合拉力)/ ARISTO JZS161(五档，可用于某些拉力道)等少数几辆特色车，其他公司的车一概不问。

驾驶方法与 GT3 无异●驾驶原则还是那个愚蠢的“外内外”切法和该死的“甩尾”(笑)！说明书上有图为证，初入门者应努力理解并实践。本作甩尾时有悦耳的轮胎抱死擦地的声音，无论从哪个方面看，游戏的操作手感可以给足 100 分——要速度有速度，要画面有画面，就是 BGM 太差。

ROCKET START 方法●出发等待时即油门到底，当第三个灯刚一亮时，按住刹车 B 键控制转速，铃声响的同时松 B 键(玩家做的就是要让这时的指针刚好处于转速表上的 RED ZONE 最下限。多试几次就掌握了)，如此赛车会以 1 档的满速冲出，可直接加档超车。

强悍的档位变化●这游戏与梦美不同，弯道多、杂、怪，无奇不有，为了对付它们，我们应当多加利用档位变化来控制、保全车速，以完成“取位抓地过弯”或“点刹甩尾”等动作。请大家放心，此游戏足以专业到让人挑不出操作上的任何毛病。对此，天语认为，只有在性能极其强劲的手掌机 GBA 上，才能毫不将就地玩到这么好的 RAC！好了废话暂停，回到换档，说实在的，在一秒钟内，换上三、四次档在这游戏中竟成为了现实，而且还是家常便饭！幸亏 GBA 的 L/R 键极为体贴，否则这种一级方程式般的换档方法我们怎能受得了。

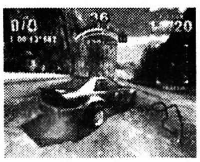
> 必须要频繁地换档。一条赛道要跑三圈，左右手食指全程的按键次数一般都在 30 次左右(难跑的路还要再多些)。同时，右手拇指要同时对刹车 B 键和油门 A 键进行微妙控制——车手的头脑必须始终要保持最高清醒——无论眼前是多么繁杂的道路、多么狂野的速感，必须将每一个弯的过法和此弯前方的路况烂熟于心——死记赛道，别无他法。
>
> AGT 高手之道

安全速度的概念●应与档位结合考虑，特别是在 WINDING 路、CIRCUIT 路、CITY 路中。虽然人们渴望高速冲弯，但有时路段之间的弯道过急、过密、过窄(还有大量直角弯)，这时必须主动降低档位来巡航，以准确找寻切弯时机和地点。

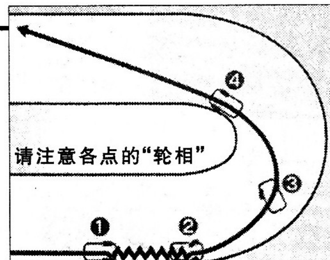
点刹时间长短的控制●此作 180 发夹弯比比皆是，过弯时须牢记外侧切入的祖训，迅速降一甚至两个档位并长点刹车，然后打舵。因此对于点刹时间就有了很高的要求，一般的保险操作是，切弯之前早早地就将档位降下来滑行，取好位到弯道前再点刹(约 0.5 秒以上)回轮。(具体请见下图)

缘石的利用●某些场地(限赛车场，即 CIRCUIT)在弯道路边铺了砖，过弯时稍有偏差蹭上去不会造成减速，可酌情利用之。其余像高速路、市街、乱绕型赛道以及土路，也请试着找一下，有些看似出界的地方，强行闯之没准反倒能保住车速。





虽说赛车游戏大同小异，但像梦美这样的，无二。后来者皆步梦美、拉力后尘也。



●本作发夹弯过法(概念图)：过弯前若车为极速，先在 1 处降档控速(具体位置可酌情)。2 处应松油，并长点刹车开始切弯。3 处则表明应视车体的“抓地特性”来调整甩尾的力度——甩尾时可酌情点放油门，并调整舵轮。4 处乃过弯的最终目的地，回档。

AGT 这款游戏具有一定难度。编者倾注了七成梦美功力，才得以在五小时爆机。一般层玩家需量力而行，即可少受挫折。

“我们不想被游戏玩”

GT、梦美概念差异(最终版)

在 GT3 中，考照，买车，改车，金牌……让你 70KM 过，偏要 80，挂了；在梦美中，一个弯道跑了几百遍，说你过得不错，偏想再多“甩”10KM，会了。“虚拟现实”先要比“追求真实”来得自由。

再有，就是如何处理“速度感”与“技巧性”之间的矛盾。解除厂家为 LIGHT USER 故意设定的“ASM”、“TCS”后，GT3 的操作自由了，但在速度方面它着实是逊得厉害。这并不以那些因意见不同而批评天语的玩家的意志为转移。天语理解大家，也知道自己吃几饭干饭。

梦美的速度能高到让人彻底无法操作、信心全面崩溃。这同样不以责编天语的意志为转移。天语只想当个“巴士司机”，而已。

说到底，DC 版梦美走得高速度、高技术的极端路线，而 GT3 却将玩家相当部分的注意力从驾驶技术转移到其他方面上来。

小举一例。梦美人鱼湖，全程无甩尾，且全开率高，但它最后那个直角弯颇能检验玩家对“完全抓地”、“轻点甩尾”、“降档强引”等技巧的理解和应用(天语至高心法：“抓地”是一个“过程”，而非“甩尾”那样对某“点”进行操作，抓地过弯的这个“过程”我们称其为“取位(LINE)”。取位时的控速所导致的油、刹、档三者“疯狂配合”，乃是高速 RAC 游戏中最难闯的一道“鬼门关”)。所以此道最为适合一个人测试自己对速度的耐受能力(天语试练的单圈最快为独角 39 秒多，目标：圈均 40 秒 5)。不提此道那复合 S 弯和大直角弯的技巧，单论以 365～385 的速度巡航，恕我轻狂，GT3 玩家还真不一定适应得了梦美全赛道那种低视点超高速的感觉——转舵时存在 0.01 秒的误差、油门稍有不慎，结果就会是“日本船”——满丸！尤其是这个直角弯之前的路段，速度高得连煞车、降档都不起作用了。这就是 DAYTONA。

相信梦美的这种野蛮已极的骇人氛围，已经很接近现实比赛了。

另外，关于 GT3，天语已给大家准备好了国内无双的配备“地图”和“主视点游戏画面弯道图”的 S 照取得攻略。并将公开海量 GT3 不传之密。只是因页码较多，是否能在电软刊登，尚需全体讨论。

EVERYTHING SEGA-AM2

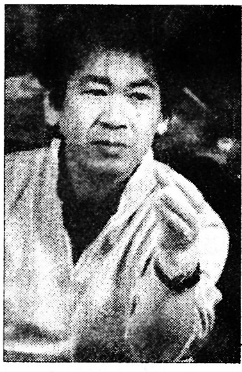


2研核心成员访谈

一提到SEGA，玩家最先想到的是什么？VR战士？莎木？没错，这些正都是AM2的作品。而一提到AM2，玩家最先想到的应该是铃木裕这位大师吧！其实，SEGA除了AM2外，还有许多专业开发游戏的公司，而且AM2内部除了铃木裕外，也有好几位游戏专业制作人，只不过，最广为人知的还是铃木裕。

从最早期的"VR赛车"、"VR战士"一直到最近的"莎木"、"F355"，每次一有新作就撼动着玩家的心，"VR战士4"、"莎木Ⅱ"的一举一动广泛受到玩家的注目。当然，这些游戏并不是铃木裕一个人制作出来的，下面就为玩家揭开AM2游戏制作群神秘的面纱。

（文字：白毛风/责编：天语）



铃木 裕：可说是代表SEGA的名制作人，经手过许多新感觉的体感机。1993年推出"VR战士"，将格斗游戏推向3D的境界，在家用游戏领域也有"莎木"等知名大作，开发的范畴相当惊人。现任新成立的"株式会社SEGA－AM2"董事。

感觉上AM2的技术比起其它游戏厂商还来得高些……？

■铃木：其实也不能这么讲，每一款游戏，对开发者而言都是一种挑战，如果不能让观众觉得有趣，那就是一款失败的作品。原本AM2只是一个团队，因此也许会让人有AM2＝高技术力的错觉，但是我们真正想做的是将兼具技术与感性的游戏呈现在玩家的面前。虽然玩家对AM2整体有这么个印象不是件坏事，但是AM2并不光只是我一个人而已，只不过一般人对我所策划的游戏印象比较强烈。随着新时代的来临，有很多地方我也必须做革新，否则一定会被潮流所淹没。

其实，"AM2＝技术力"这个观点本身就有问题，甚至可以说是出现了偏差，就像市场上打地鼠的游戏（编注：即用布锤敲打不断探出头之可爱怪物的体感游戏）永远不会消失一样，最重要的并不是技术力，而是游戏的可玩性，也就是感性之类的东西。AM2所制作出来的游戏，实际上也有许多不同类型，其中一些不错的点子，就看玩家如何来看待了。

街机会受到那些限制？基本上而言，街机的自由度并非比较高是吗？

■铃木：就拿小吃连锁店来讲，也有所谓的有名人、少数人才能享受的高级法国料理。对消费者而言，家用游戏就像是小吃店，薄利多销所带动的金钱流通为数当然相对地比较庞大，而街机就好像是法国料理，虽然其本身也有一定的爱好群，但是影响力毕竟不是那么地大。因此不管是什么都有其优点与缺点，但是都有其存在的意义。

街机市场的缩小也是不争的事实，但是仍有其存续的价值在。就像打地鼠一样，它本身就有一定的乐趣在，而透过技术让游戏有更好的表现，就是我们所要努力的目标。如果说街机不求新求变，就会丧失掉它原本的魅力，光是推出一些没有变化的游戏，集客力也会相对地变弱。只要有此概念，街机其实还是有很多发展空间的。

新作的开发状况？

■铃木：关于"VR战士4"，目前仍然有许多地方尚在测试当中，由于系列化已经留给玩家一定的印象，4就是由3演变而来的，所以某些内容方面是比较带有学习的意味在，也就是让自己觉得它已经变得更好了。在"VR战士3"这部作品中，有许多细节是专为

深入级玩家设计的，然而这部份设计却陷入现实格斗中人力所不可及的地步，而变得没有必要，在这个部分已经做了修正。如同之前所说，“VR 战士”已经在玩家心中成形，因此我们所想要挑战的，并不是整个去改变它，而是将它设计成玩家心中所想要的东西出来，因此并非自由度非常地高，而是在某个束缚内寻求变化——虽然我们心中比较想要的，是每次推出都能给玩家全新的感受。

通常一款游戏的第一部作品会比较难完成，而其续作就只要再加入一些新的要素即可，就像“莎木”，第二部作品的完成度远远比第一部来得高，一定会让玩家有这种感觉的。

今后会改变 AM2 的方向吗?还是迈向更成熟的境界?

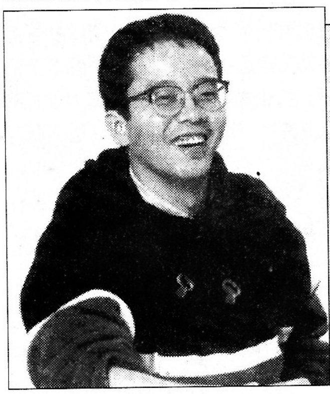
■**铃木**：我们的确是很想颠覆传统 AM2 的印象。过去人家一提到 AM2，想到的就只是铃木裕的游戏，但是我们是有好几个团队的，所推出的作品当然也会有所不同，因此 AM2 给人的印象应该也要完全不同才对。

将来玩家所想要尝试的，应该是各种完全不同的游戏类型，我们当然也会朝更多人想玩的类型来制作游戏，敬请期待 AM2 所做的改变。

在进入公司前就已经在制作游戏了吗?

■**大崎**：早在高中时，我就已经决定要进入游戏公司，大学时也有在制作游戏，不过却也造成留级就是了。如果不能在人生重要的阶段中踏出这一步，就不能制作出影响人生的游戏，这是我个人的想法。

现在虽然是在制作家用游戏，不过我最喜欢的还是街机，能够拟真般地玩游戏真是人生一大享受。



大崎 诚：1993 年入社。曾参与“浮云赛车加强版 (SCUD RACE PLUS)”和“DAYTONA USA2”的开发制作，现正开发 DC 最新作“プロペラオンライン”这款在线 3D 空战游戏。

不过现在街机的营收似乎不怎么好。

■**大崎**：从 MODEL2 到 MODEL3 的冲击远比 MODEL1 到 MODEL2 时的冲击来得小，也许是因为大家已经习惯了游戏画面吧。将来也许要从平面画面进步到镭射画面，在听到的瞬间、看到的瞬间提供给玩家更多的感动，光只是画面好看稍嫌不足。玩家最想要的是什么?怀着这样的心情来做游戏，这是 AM2 的方针。

AM2 和其他公司最大的不同点在哪?

■**大崎**：我想关键还是在“技术力”吧。不过，“AM2＝技术力”这点请不要搞混，AM2 并不是只制作一些画面精美的游戏，而没什么游戏性。就像 VF4 的卡片系统，刚开始推行时也是伤透脑筋，但是做了之后，却增加不少乐趣，像这样创造出新乐趣的“技术”才是最让人期待的，也就是让游戏更加有趣的“技术”，这才是“AM2 的技术”。

参与“格斗之蛇”的开发，格斗游戏是你所最擅长的吗?

■**片冈**：我虽然也参与许多格斗游戏的开发制作，不过游戏的部份大部份都由片桐所负责，我只不过是负责整理的部份。



片冈 洋：1991 年入社，代表作“格斗之蛇”、“アウトトリガー (OUT TRIGGER)”。新会社成立前曾任 AM2 OF CRI 部长。这次 VF4 的卡片系统，就是由片冈统筹制作，工作量大。卡片系统的存在，其意义与 VF4 本身相当，是游戏重要组成部分。

整理的部份?这是个什么样的工作?

■**片冈**：关于游戏的点子，谁都会想，连高中生也可以提出来，而要如何将这点子予以制品化就是我的工作。不过我并不是出点子的人，而是整合大家所有的意见，并且将它以实际的形式表现出来动作而已。

今后想做些什么游戏?

■**片冈**：目前想尝试的是让“VR 战士 4”在屏幕以外的地方也能够玩得到，没有电视屏幕也可以玩的很尽兴，像是透过移动电话就可以得到“VR 战士”的情报，或是透过卡片就能玩游戏，让生活中随时随地都能尽情地玩游戏，让它跳脱“屏幕游戏”这个牢笼。

AM2 的特征在什么地方?

■**片冈**：应该是组织的技术力吧。从基础研究到开发工具，全部都是在社内部署完成。这么一来，制作游戏时遇到没有的东西，也可以做得出来。

此外，也就是积极地借助外部的力量，像是电影等单项技术，来活用 AM2 的技术。这么一来，不管是映像还是游戏都能得到进步。CG 和剧本也是，全世界有许多的专家，能够得到他们的协助就尽量寻求他们的协助。当然，游戏的部份主要是由 AM2 来制作。今后应该会趋向这方面吧。



大江 真德：在别家公司已经有十年经验，于 1998 年入社后，马上就参与“莎木”的开发，现在的主力也放在“莎木Ⅱ”上。

请问大江先生负责“莎木”的哪个部份?

■**大江**：主要是设计部份的指导者，现在“莎木Ⅱ”也是负责设计的监修部份，主要是担任辅佐铃木裕的角色。

“莎木Ⅱ”设计的部份最难在什么地方?

■大江：全部都是。"一章"和"Ⅱ"都是在 DC 上推出，开发人员也几乎一样，在技术上虽然没有无法克服的地方，但是在"Ⅱ"中街道的表现上将不再像"一章"那么真实，而是以比较接近油画的方式来表现，这种设计方向上的转变是非常困难的。刚开始几乎都是在反复地尝试与修正错误中度过，为了实现铃木脑海中的影像，设计起来就非常地吃力。

你曾在别家公司干过，那么 AM2 给你的感觉，最大的特征在什么地方？

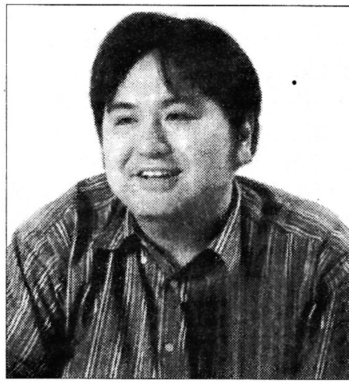
■大江：当时的感觉是"制造 VR 战士的技术集团"，现在也是这种感觉。虽然大部分工作人员的水平都很高，不过应该说是因为有铃木裕在所以才会这么高吧。铃木经常会出一些无理的难题，为了实现它技术自然而然地就提高了。如果没有铃木在一旁想新的技术，就不会有人想尽办法地去完成这项技术，所以铃木裕对 AM2 而言，其角色是非常重要的。

你最得意的领域是在格斗游戏吗？

■片桐：我从以前就很喜欢动作游戏，除了格斗游戏外，像是赛车等需要反射神经的游戏我都喜欢。即使游戏过关后，我仍然会对游戏深深地着迷。在进入公司后，我也一直朝着如何做出能够让玩家更着迷的游戏努力——越玩越能发现游戏的乐趣。这点应该是我和别人的作法最不一样的地方吧。

作为一款游戏而言，最重要的是什么？

■片桐：我想最重要的应该是"反应"与给玩家以"兴奋"的感觉吧。如果在输入指令的瞬间角色却丝毫没有反应，不管是哪个玩家都会受不了。再来是对战的平衡感，让人即使在挑战失败后也会有"下次这么做就好"的体验，透过这种反应与兴奋，自然就会让玩家更加着迷。



片桐 大智：

1991 年入社，AM2 所推出的格斗游戏几乎都有他参与制作，现在主要是负责"VR 战士 4"的格斗系统与角色平衡方面的工作，地位重要。格斗水平超高。

SEGA-AM2

CSK 综合研究所(CSK Research Institude)
2001 年 8 月 1 日起更名为：
株式会社 SEGA－AM2

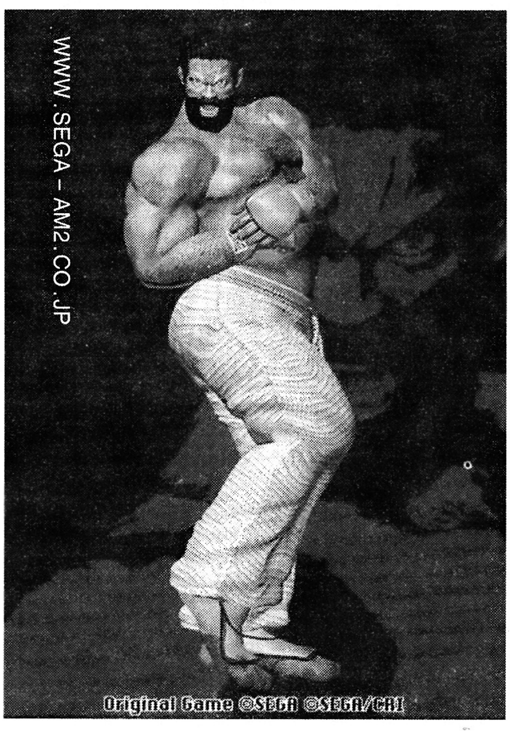
AM2事業部

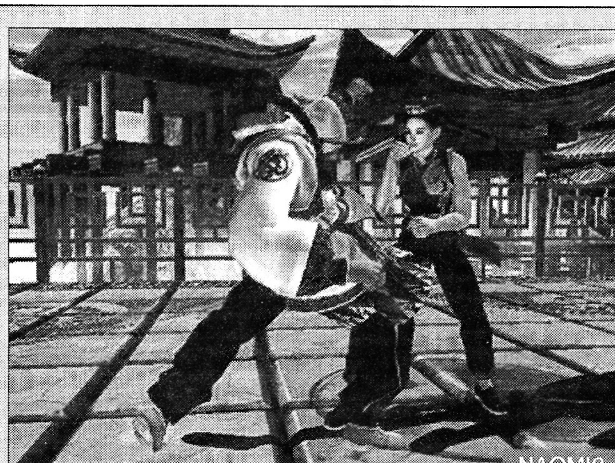
CRI事業部

世嘉旗下十一个子会社，只有两个公司保留原名，一为 SONIC TEAM，另一即 AM2。它们是世嘉最著名的两个小组。

2000 年营业额为 5400 亿日元的知名集团 CSK，在最新的战略发表会上，表明将转型为纯粹的控股公司，并将积极推动旗下各会社上市，就像世嘉的"分社化"那样。而此番 SEGA－AM2 的上市，似乎还有更深的含义。

从原 AM2 研到 SOFT2 再到 AM2 OF CRI，铃木裕的团队最终被统合到 CRI 社，此时的社员约 200 人，如果算上未签约的自由创作人更达 300 人左右，是世嘉各分社中规模最大的尖端技术集团，其专业研发街机大型课题，并制作家用游戏和一些通用软件。为重新打造品牌并以新起点再度向上攀登，CRI 更名为 SEGA－AM2，其中的"SEGA"表明 AM2 永远是 SEGA 的旗下一员，永远为 SEGA 品牌服务。





利用强大的基板，2 研在设计游戏时已超凡脱俗。在 VR4 中，背景皆看似简单，却极为细腻。请看背景亭子是多么的美，还有那擂台栏杆的结构是典型的中国特色。请您注意地面上的砖块，角色的影子与如实地嵌在砖缝中。最强。AM2 在 VR4 中首度使用即时阴影与动态光源。

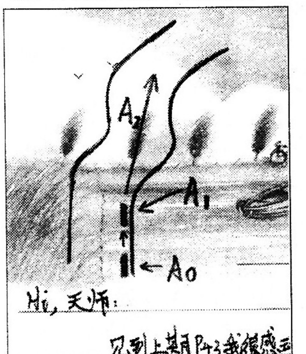


硬派天尊——DAYTONA

·Hi 天师:

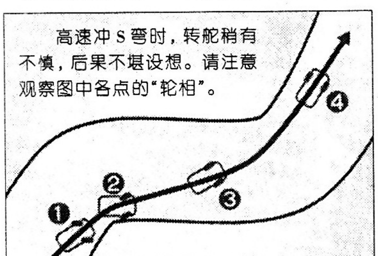
见到上期 P43 我很感动。但我首先要声明一点,我还还在上高中,我可不是什么游戏店主,被朋友看见非得啐我一脸唾沫。

"恐龙谷"是我玩得频率很高的一个赛道,也是最喜欢的赛道之一,装备是 UNICORN 独角 M 胎,普通视点。M 胎野马比软胎更难驯服,但速度更快。我也认为 A 地段比较难。还忘提了一点,我用自动档。进入山洞,稳贴右侧猛加速,关键是到了 A1,大约 350 左右的 M 胎野马若不降速出弯必死无疑,再看 A1 小段,由于一直贴着右侧猛跑,轻动那超灵敏好用的小摇杆向右,让车身轻蹭 A1 墙皮(就一小下),车速会降到 340(理想情况 345,无需点刹,油门全开),由于进弯位置舒服,所以直到 A2 几乎是直道,油门全开,到了 A2 车速大约 350,如果害怕则让车速降到 320 再继续过带 check point 的 A2 弯,其实如果位置舒服,完全可以不点刹,油门全松,350 大胆进弯,320－330 完美出弯。出弯后利用短直线力争把车速提到 320 以上,油门全松,猛打轮向右过 B0 弯,出弯 310↑(力争)。也就是说,左急弯之前,理想情况下 L 键是用不着的,车速最低 320(力争)。



上期天语画的图的确有点问题,但变档的思路绝对正确,只要舵轮够细,就一定拿分。具体操作,请见下一页。

接下来这个"大下坡左急弯"我有些疑惑,虽然也是 270↑过之,但我总是很生硬地先将车速降至 270,然后再过,我总觉得可以 280 个过,但实际中车尾必进草皮。最后一个弯道我先不着急甩尾,先以 320 的车速进弯,大约过了一半再甩,通常 290 脱出,解说会说一句 You're 什么什么(没听清)Good(此弯脱出最好记录是 305)。



天语倾向对策(概念图)
1、2 点之间务请"蹭墙"

以上就是我"恐龙谷"打法,fastest 是 41'962,全程最好 2'55'478。可惜上次玩"罗德岛"时使用金手指不慎,记录全丢,也口说无凭了(真后悔为什么不多备几块记忆卡)。好像我说的 A 段"蹭墙皮"很难让人理解,其实值得注意地就是要一直贴着右边跑,蹭一下就很轻松了,如果从左边突然过来蹭,那就叫:"撞墙皮"了,速度损失很大。还有就是我不用主视点,蹭的力度就很好把握了。此法经过我用秒表测验(其实是别人帮我测的),不会影响赛车性能,不信的话,我第四圈还能跑出 42 秒 3 呢!在 REPLAY 中可以看到两三圈后的 UNICORN 的右车门的"擦伤"(真让人心疼啊)。

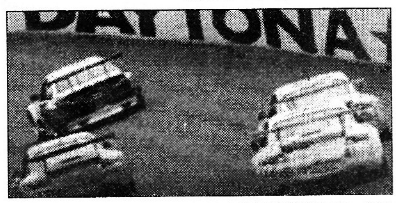
我也不知算不算梦美高手,主视点不习惯,手动档又不会开,LAKE 道看似简单,成绩却一般,Rink 道还凑合,沙漠道也一般般,公园道根本不入门,就好像我体内的效应 B 细胞释放公园道的抗体似的,重要原因可能是我不喜欢这个赛道(天语:这回大家知道为何本人在上期给公园道、人鱼湖、沙漠城,甚至 RINK 道的"难度分"都比龙谷要高的原因了吧?在此我可以很负责地告诉大家,那些赛道的"难点处"都不见得比龙谷多,甚至只有一两个难点,但想要确实掌握——还是那句话,必须彻底掌握过弯理论和几个梦美独有的狂爆驾车技法)。

天师,海边道筹划怎样了?这可是个重头戏,请你务必把它当作一种责任,当作一种敬业精神,如果很精彩我会为你喝彩!准备几月份出呢?游戏只是人的宠物,却往往反将人禁锢,在游戏中沉溺了太久,会不会慢慢遗忘了那种真实的生活感觉?譬如你?海边道我用超级 PB 中胎,Fastest1'35'841,全程 3'17"109(这个记录倒还有),虽然这成绩没资格说话,但我用的是自动档,我也很难再有突破,全看你了。攻略中你海边想用什么车?我想除了海边也没人会用超级 PB 了。有时梦美玩长了我也烦,就换出大头拳击 2 来玩玩。最重要的我认为是玩赛车的人在乎的是什么?得到的又是什么?玩 GT3,在乎画面,一场比赛下来得到不菲的奖金,乐趣是升级、改造、买新车。玩梦美,在乎的哪怕是那 1 秒,得到的也许是 3、4 个小时没有新记录,也许是快出的那 1 秒钟(陈慧琳还给你"3 秒种"呢!),乐趣呢?只有自己品了。玩 GT3 谁会在乎这些?虽然很容易玩到 GT3,但我却不屑于玩,甩尾的感觉没有了,速度感消失了(那几辆 F1 除外),光有个唬人的画面,还玩个什么劲儿啊?不过我倒挺喜欢玩 GT3 中的拉力赛的,比 GT2 的好操作多了。说到 GT2,我有个朋友可以把拉力赛车开的和 demo 中的一模一样!过弯时车子横过来,速度仅 30－40,replay 时巨 cool!其实我打 GT1 就喜欢上 GT,以至后来的 R4 连碰都不碰。GT1 中甩尾还是很容易实现的,"蝰蛇"这辆车我用得极妙!可到了 GT2 就很难甩尾,我逐渐疏远了它。天师,有个观点我很赞同,就是不会有女生玩梦美的。我有个妹妹挺爱玩游戏,尤其是 VR 网球,放假有机会我们俩就聚一块玩 VR 网球,开机至少两小时,可我教她玩梦美,玩了一会儿就不玩了,我非叫她玩,最后都把她逼哭了!谁让这种游戏连大多数男生都玩不转呢?

就在前几天,我碰到一年多没见的法小,二话没说把我拉到他家,那东西着实吓了我一大跳——一台 turbo 版 12 人街霸Ⅱ街机!要知道这可是我小学的老朋友。原来他在去年"灭大型"的恐怖时期在机厅老板那以 1000 元的低价疯狂抢购了一台,这小子!真是挺而走险,被发现没收无疑!天师你不是说不会有人买街机在家玩吗?羡慕他吗?还有天师,最近我玩了一个 DC 版 24 小时耐力赛,其中一个赛道单圈就达 4 分钟,很有速度感,你可以一试,画面嘛,说得过去啦!

我这人文笔不好,想起什么就写什么,当然写了不少废话,望天师见谅!写了这么多,只写出了一部分,剩下的随时想到随时写喽!啊,不过千万别泄气,我支持你,作一个"电玩鲁迅"!祝你,快乐!

每期必看梦美攻略的忠实玩家:王德鹏 2001.8.3



DAYTONA500——NASCAR 云丝顿杯 STOCK CAR 时速 320。而"地通娜"赛道则是地球上一切赛车的中心。承办无数赛事。

↑某赛车组织借 DAYTONA 宝地进行某级别赛事。图中后三辆车皆为德产宝石杰。

天师,写完这封信,我的"恐龙谷"成绩变为 UNICORN 中胎普通视点自动档 2'55"140(41"842)。不知为什么,写完这封信勇破记录:

海边超级 PB 中软,普通视点自动档 3'16"609(1'35"592)。

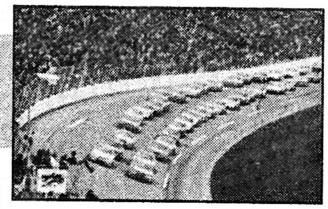
梦美就是这么有意思,半秒钟也让人兴奋不已!(王德鹏)

■天语:首先请允许我向你这位使用 AT 独角的"恐龙谷"排名世界第 16 的优秀车手表示祝贺(海边你第 18)。然后请接受本人跪谢。

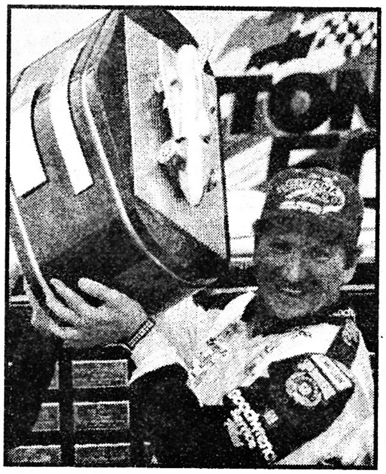
别的话尽在不言中。但我可以告诉你,我改手档后,龙谷、海边、公园、沙漠、溜冰……除人鱼湖、七七七、精灵道外我都曾豁命练过一次。但只一次,后来就是抓空儿完善而已。

●下一页的页角小字,本是天语早先的一个"美好"愿望,今日竟得实现!收到王读者信后,本人直到最后一刻才大幅更改后面的内容,但大家仍可以看出天语的弱小与孤助。今后送出攻略时,我们将把 DAYTONA 赛车场各种情况下的超劲爆真实画面(高解析)作为插图,以深入理解游戏。

理念圖梦美车体 10 款，代表车 UNICORN、PB 超级、红猫、黄蜂 41 四款。赛道 8 条。将其中的一款车、一条赛道掌握得比较精通，就要付出沉重的代价。太多，受不了。



上图是正宗 DAYTONA 场面。注意观众人数。



伟大的 NASCAR 赛车手
代尔・厄恩哈特（1951～2001）

→WELCOME TO VICTORY LANE。『奖杯』是火箭。

DAYTONA USA 2001(5.01)

前 AM2 作品，街机销量 3 万台，制作人名越稔洋。
2001 年 8 月 10 日号《FAMI 通》UK 榜第五名为本作，而此时的 DC 在英国停止销售已达半年以上。

恐龙谷车速过高，手柄控制困难，天语正式宣布放弃！

又有高手上传成绩，天语海边道、RINK 道分别后退一、二位，同列第 8。加上人鱼湖第 9、公园道第 10，天语"人在阵地在"（笑）。

这几条赛道本人总算还有些把握，随时被踢出，随时能回归。但现在的时间主要给恐龙谷，并正设法托人帮着上传成绩。

深夜玩恐龙谷，赛车跑得很快，成绩提高极慢——第四次试练仅 2 分 55 秒 500（20 车）——赛车的超高速与手柄的小摇杆终于形成矛盾，天语虽极力控制，仍无法圈圈达到最理想状态。榜上前二十名内唯天语使用 S 胎的独角，虽对此道本人已理解得极度透彻，但再快的话，用 S 胎可能就要崩溃。

官方站恐龙谷 2 分 54 秒 5 的第 10，已被 2 分 53 秒 6（老爷车）取缔至第 12——形势对天语非常不利。但在读者的帮助下，天语携着梦想，拿起手柄第五次重研赛道再寻手感，而 S 胎 UNICORN 却已完全没有进步的空间……

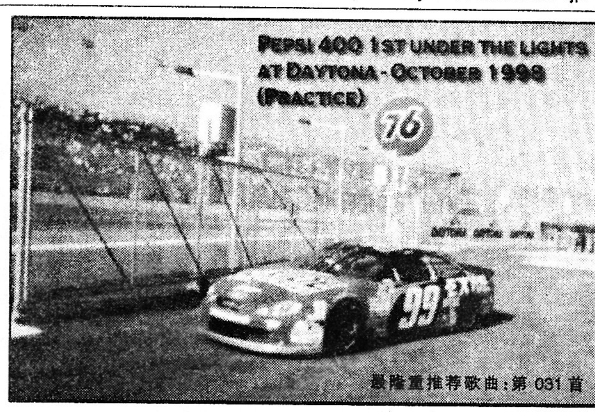
●借此机会，天语跪谢天津王德鹏。多少次，在即将放弃的一刹那，天语仍近乎偏执地、机械地练习（泪）——在恐龙谷高速道的 S 胎独角累计不低于 18 小时的时间里，天语竟两次打出 2 分 55 秒 000，信心全面崩溃中……在天语正式宣布放弃之际（截稿之前二天），信来了。天语含泪阅读，决意先死后生，更换轮胎之后，使用"王氏蹭墙法"，并结合本人上期的技法，生成——"降档控速→右舵蹭墙一次→回档→微转左舵→油到底→冲 A"这一究极技巧，20 车 MS 胎独角 2 分 53 秒 4（泪）。且至少能再提 1 秒。试练中首圈可 46 秒 5，单圈可 41 秒 6。

天语痛哭——若无先前那 18 小时的 S 胎之苦（泪），又怎能在 40 分钟内打入前十？

勇者必读（数字偏保守）：1、入隧道时取舒服位，偏外侧卧槽，松油 1/5 程（0.5 秒后全开），同时左舵，345 冲。2、隧道内取位偏内侧，右弯前急降档，330 右舵蹭墙一次，出来（上页图中 2 点），找油并回档，稳健左舵精密取位杀入 A2（上页是"概念图"，实际左舵时必须"卧槽"，即抓地走弯道最舒服之处——车头沿弯道内侧曲率准确入弯后，将自动并位于下一个 A 弯的外侧，再切 A 弯就容易了！），A2（图中 4 点）既稳，全开外侧切 A，325 冲，然后并位于直路外侧。3、B0 处，远距外侧点刹 0.01 秒右舵，315 冲（转舵中，注意控油）。4、B 下坡左弯，先取位外侧，320 急点刹 0.5 秒，换 3 档至 260 时，全开→左舵→找姿势→车速 280→回档，然后并位于直路左侧。5、C 弯，于外侧远距 325 点刹 0.01 秒后降档，转右舵，强引过程中车速从 310 下降，转舵中一定注意及时回复姿势，降到 295 时即可回档，姿势正后全开冲 CP。……/天：龙谷为繁杂操作型超高速路，爆爽。绝非江水湖水。

天语在成长过程中深切感受到梦美的伟大。同某些蹒跚赛车相比，玩梦美——**就像在天上飞一样。**

http://daytona.dricas.ne.jp/



←这一看就知道是福特『金牛座』。

何为 STOCK CAR？梦美缘何伟大？敬请期待！

曾几何时，因梦美恐龙谷不得志，便重拾 VR3，按照日本攻略的中级要求痛练除 AKIRA 之外的每个人物，一番感悟，方神清气爽，之前的郁闷扫去半数。又看了遍汤告鲁斯的"雷鸣的日子"，更觉十分畅快，却突然发现 DC 版梦美只有 UNICORN 在 340 以上时才与实际赛车接近，其他车体还是太慢太慢！结论如下：游戏画面的视点还应再压低一些，车体的速度感还应再高一些。

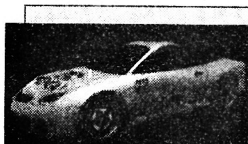
事实上梦美在车体刻画与跑道氛围营造特别是车体碰撞方面，已接近完美。但我个人还是很希望 AV 能在 NGC 上制作梦美 2 或复刻 DC 版什么的（以补上 DC 版中的对手车所"欠缺"的驾驶员和车体贴图）。

云丝顿杯 DAYTONA500 赛事（或百事公司冠名的 PEPSI400），是"勇敢者的游戏"——DC 版梦美因此而自豪……

梦美是虚拟现实 GAME 之杰出代表，是一切赛车游戏之最高境界。

就在截稿当天的凌晨，天语试着冲击沙漠城赛道的第十，六个小时，竟获成功……沙漠城弯道的设计堪称究极：单论各种大小"强引"甩尾的酣畅，其不逊 RINK 道；若论控油抓地的紧张感与快速连续变档控制抓地时的超级成就感，其堪与海边道比肩！

另告 DAYTONA 迷，777 道的唯一甩尾处需"强引"，切点请找准并记牢，否则出弯时的车体姿势回复较困难。使用 UNICORN 时（当然用它了！），标准过弯速度 315（甩尾中），标准单圈成绩 16 秒 500。天语荣誉推荐索尼玩家、GT3 迷一起来试试这条超狂爆的经典梦美标准场地赛（40 车齐上场 OK）。



看了影片天语才晓得，就这么部开道车，其外形也是完全参考现实比赛，尤其是那顶灯的样子，与进入 ROLLING START 之前的"真・安全车"一般无二。梦美，不是梦！

XTT THE BEST

龙谷●2'53"437●41"655●独角/中软/20 车
海边●3'13"562●1'34"216●PBS/中硬/10 车
沙漠●2'51"421●41"186●PBS/硬胎/10 车
公园●3'31"812●33"702●独角/M 胎/20 车
溜冰●3'21"968●32"468●独角/M 胎/20 车
人鱼●4'12"156●39"905●独角/M 胎/40 车
注：以上一律 HARD 难度，使用手柄游戏。

希望大家都能体验 DC 版梦美。把这游戏弄懂，则今后不论再遇到什么样的赛车，只能是您玩游戏，而绝不会轮到"游戏玩我"。请体验 HEAVY USER 的感觉！

●对梦美各条赛道，现本人均有一定体会。但因天语的排位资格不够、驾车资历尚浅，特别是本人在手工绘制赛道时可能存在一定的误差，而本部又没有一个合适的截图工具（REPLAY 经典镜头无法获取），综合以上不利因素，本期攻略暂停。现天语跪求全中国高手（排位前二十名内）来信指点，协助本人共兴大业。

●玩友非常喜欢讨论"GT3与梦游美国"哪个更专业这个问题。但是GT之父山内一典说,"我不想把纯专业赛车扯进GT3这种与生活挂勾的游戏"。山内一典的访谈是非常重要的。从他的讲话中我们可以获得很多特别重要的信息,比如,GT最新作(PS3专用游戏)虽然要搞"网络化",但却不需要搞"激烈对抗"。下期登出。
●连我的一位非玩家同学也买了DC,我还有什么资格犹豫!?(广东中山大道 苏远)/天语:美版DC又降价了,80美元。全球在库DC数仅为20万台。抓紧。

天师:最近格斗天书越来越不景气,我是看不下去了。于是写了下面的文章,不管录用否,也算我为这个自己最喜欢的栏目尽了份力。

北京 邹燕思

街霸 III3rd



我很奇怪为什么格斗天书中没有关于这款游戏的文章,毕竟此作在我国人气相当之高(至少在dc玩家中是这样的)。

我主要想介绍一些连续技及自己的实战心得。

●龙:对于他相信不用说太多,玩家们都应该有一些心得吧。跳重脚-蹲中脚-波动拳-超杀是基本的套路,易掌握。另外一个实用的连续技是跳重脚-近中脚-上段足刃蹴(41236脚,请于排版时转为箭头,41236987分别对应八个方向,一看PC的小键盘便知/天语:我不但不会改,而且觉得你这项创造性的发明解决了困挠我多时的WIN95下无动态键盘的大难题。我谨向您致以最高谢意),攻击力相当强,如果足刃蹴是es版,还可以在对方弹回来时追打。真空波动拳于版边命中时可再用真空波动或升龙拳追打;真升龙命中后则用重足刃蹴追打。(天:隆的真升龙拳命中后可发波让对手从天而降时有空常来坐坐。另,角落命中后可大跳重脚或中拳进行追打。好玩极了)

●肯:也不必多说。要注意的是此集中升龙裂破的范围比起少年系列来大大减小了,因此在用作连续技时一定要小心;神龙拳还是那么好用,命中后狂转把加连打脚键会提高攻击力,个人认为比疾风迅雷脚不亲。肯的三个超杀均无法追打。

●豪鬼:绝对的强力角色。攻击力巨高无比,但防御力弱且易晕。灭杀豪波动,灭杀豪升龙,灭杀豪螺旋,分别是真空波动拳,升龙裂破和神龙拳的翻版,但灭杀豪波动出招较慢,豪螺旋的范围略窄。跳重脚-站重脚-瞬狱杀是难度较高的连续技,对elena,unien,gill三人好像不可连。另外隆肯豪三人的空中旋风脚命中了跳起的对手后都可以用升龙拳或超杀作追打。(天:金刚国裂斩,与瞬狱杀同样,满气↓↓↓+三拳同按。出招时机随意,防御困难。不过对手吃过几次后长了记性即可在看到鬼蹲下拍地甚至紫光万丈时向后跳,则此恶招的攻击力即化为0,至多掉一丝血罢了。就这么简单。豪鬼是弱人,不老好用的。再又,其小连技为跳重脚-站重拳-轻旋风脚-升龙,挺好玩的)

●Urien:强力人物。攻击力佳,防御力比豪鬼要强得多。有三招好用的普通技:站中脚——远距离牵制;站重脚——霸道的中段技;下重拳——对空强且可用2蓄8拳或4蓄6脚追打。电球(236拳)可三方向发出,对方在空中中招的话,可以追打。2蓄8脚也是中段技,判定巨强。4蓄6脚速度快,可super cancel。跳重脚-近轻拳-近中拳-es版4蓄6脚-超杀1或2,这一招是不能命中下蹲对手的。如果没有能量,可把超杀改为普通投,对手也很难做出反应。他的超杀3可反弹飞行道具,还可起到连续技中的承上启下作用,但似乎很难用好……

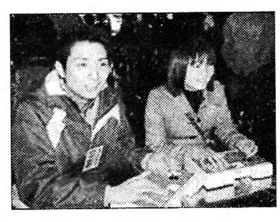
●春丽:以出色的普通技为主轴进攻,跳轻脚判定极强,在对手blocking时可转用空投龙星落来对付。超杀的话,绝对是气功掌最强,虽然没有无敌时间,但出招极快,范围又大,还可以构成跳重脚-下中脚-重气功拳-气功掌,对空亦非常好用,也极难bloking。如果用了风翼扇的话,不要忘了在最后一击后用高跳重脚来追打。

●阴:好像是元老汉的外孙吧,真是将门虎子。此人行动灵活异常,必杀技性能强。铁山靠(623拳)可以透波,es版速度又快距离又远,非常好用;虎扑子(214拳)判定极强,适合在对方起身时使用,另外此招可以super cancel超杀扬炮;前方转身与八神的屑风性质一样,命中后有以下选择:1、下中脚-中绝招步法;2、下中脚-超杀;3、直接超杀。建议用第一种。近身中脚可对空,命中后用高跳cancel作追打。为了弥补他攻击力的不足,有下面的连续技:跳中脚-近中拳-重拳-(摇杆拉后)重拳-扬炮-铁山靠-绝招步法(236拳)。如果是在版边,用轻铁山靠-轻绝招步法,不在版边则中铁山靠-中绝招步法。很漂亮的连续技,想使用此人的话务必练熟。

●阳:我认为他的实力比兄长要强一些。虽然没有什么超强的连续技,但普通技与必杀技均十分好用。螳螂斩(236拳)速度快,作连续技不错,前两段破绽小,可在对方防御了第一段时用前方转身捉之。前方转身后可:1下中脚-重螳螂斩;2,3与阴同。突进技"快跑"(623脚)速度极快,用作逃跑或突袭很合适。白虎双掌打与虎扑子相似但范围更广。超杀中以雷震魔破拳最为好用,反击性与连续性俱佳。

●Remy:此集中蓄力系招式的蓄力时间比少年系列和街霸II系列明显减少了,使得这位"八神加古烈"的角色实力不俗。飞行道具速度快(当然收招比起古烈还是慢了一点),隆肯豪根本无法和他对波,但要小心上下段手刀都有一定缺陷(与SAGAT类似)。脚刀对空出色,但下重拳便已足够,而且在击中后还可以用脚刀或超杀脚刀来追打,威力不俗,如果对方想空中blocking下重拳的话,es脚刀便足以应付了。连续技方面,跳重脚-下中拳-(es)脚刀十分好用,还有跳重脚-下中拳-下段手刀-超手刀或超脚刀(如何融合指令进行super cancel请自行思考)。建议超杀选择超脚刀,其性能比超手刀好得多,至于当身超杀,限高手使用。

●Mokoto:不太容易掌握的角色,看似速度极慢,但却拥有"史上最快"的前冲,熟练运用非常重要。中段技"打下手刀"(214拳)可super cancel超杀1"正中线五段突"。指令投"吊喉轮唐草(63214脚)"应结合前冲使用,命中后有以下选择:1、近重拳-重疾风正突拳(236拳);2、近重拳-超杀1;3、直接超杀1(不觉得这三条与八神很像么?);4、超杀3-近重拳-重疾风正突拳(难度较高)。超杀方面,第一种中规中矩,算比较好用;第二种命中率不高,但得手后可以追打;超杀3叫做"丹田练气 攻之型",绝对是高手专用的,此技发动后会大大提高攻击力,但同时亦不能防御对手的攻击。所以一定要将对手压制住,决不能给他任何反击机会,当对方转入防御时,就可以使用指令投了。



(未完待续)

版面不足,街霸3RD的研究下期还有。特别的,还会刊登昆山王伊浩达人带来的权威连续技法,值得广大霸迷关注。

蚊子™



飞来飞去真自在

PS2	厂商：SCE　类型：蚊子ACT
	媒体：CD-ROM　发售日：2001.6.21

蚊的视点



据说蚊子很喜欢锁骨这个位置，但是为什么呢？也许只有蚊子自己才知道。哈哈，谁是蚊子？

夏天里蚊子飞舞的季节!!

介绍 游戏的重点关卡·STAGE·

本来打算在7月就为大家介绍本款游戏的，由于广告“突袭”的原因，只得作罢。这次为大家补偿一些比较有“养眼”镜头的关卡（大部分的玩家对中年秃头男子应该不会有兴趣吧？）！在全部12个关卡里头，有美少女“丽奈”跟“绫香”出场的总共有5关。每一关都有很清凉的场面会出现哦！



山田丽奈

擅长中国拳法的美少女。有时候玩家以为打不到的地方她却可以轻松的攻击得手。



高岛绫香

山田丽奈的同学。特征是戴着一幅眼镜。看起来有点文弱，正好与丽奈相反……（笑）

STAGE◆01 杀蚊眼神◆

第一关的目标是躺在自己房间床上休息的山田丽奈。只要玩家去撞击电灯的开关，那么丽奈的大腿上就会出现吸血点。要小心千万别发现哦！否则的话玩家将会看到丽奈凶狠的“杀蚊眼神”……



←跟人类进入战斗时，人类身上就会出现“松懈点”，那么人类就会安静下来并且停止攻击。

↓玩家千万不要“盲目”地在丽奈脸上飞来飞去，这种行为根本就是找死。还是从丽奈的腿部开始攻击吧。



STAGE◆04 浴室攻防战◆

第4关的战场是在浴室哦！只要玩家飞行一定时间之后，在丽奈的锁骨附近就会出现吸血点。赶快冲过去“开动”吧！由于本关的限制时间只有短短的3分钟，所以玩家可是没时间慢慢“欣赏”这美艳的……



←光看是过不了关的，赶快攻击丽奈的锁骨部位吧！



→被发现的话，丽奈会用莲蓬头攻击玩家，要小心哦。



心头小鹿乱撞（生物的原始本能）

STAGE◆06 格斗少女!?◆

本关的“标的物”是正在练习中国拳法的丽奈。只要玩家去碰撞枕头旁边的行动电话，丽奈就会因为接电话而露出空档，这个时候就是吸血的大好机会啦！

倒挂金钩!!



↑愤怒的格斗女神必杀技！丽奈会使用各种中国拳法来攻击玩家哦！



←发现左耳下方的吸血点！小心不要被发现，然后慢慢地靠近吧。

STAGE◆08 眼镜美少女◆

哦哦哦~丽奈的朋友绫香到山田家来玩了！绫香身上的吸血点非常多，而且绫香的攻击也不会很可怕。基本上算是相当容易的一关。再过不了关就要去撞墙啦！



↑跟丽奈不一样，绫香可是女人味十足的哦。要从那里开始吸血呢？



→即使被发现，绫香的攻击也不是很猛烈。看到蚊子的绫香好象有点害怕哦。

←以往几乎是等于自杀的“眼皮攻击”在本关当中可以尽情地使用。



STAGE◆10 阴暗的房间◆

为了跟蚊子一决生死，抓狂的丽奈将房间里的灯光全部关掉、并且摆出了大量的捕蚊灯。由于丽奈会疯狂的追杀玩家，如果要吸血的话就必须先攻击丽奈身上的“松懈点”才行。



↑抓狂的丽奈一开始就会对玩家发动猛攻。

↓攻击“松懈点”之后，丽奈身上才会出现吸血点。



杀虫剂升龙拳!!



↑丽奈的最终奥义。融合了中国古拳法跟现代杀蚊工具的威力。地面上的捕蚊灯也要小心哦！

凶暴凶恶、残虐无比的无规则格斗者——Craig Mardok

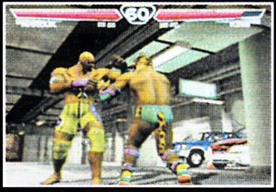




利用手肘的攻击使得京的防御崩坏，由巨大的体格所使出的攻击每一下都是强力无比的攻击！

库雷格·玛多克

意味着“什么都可以”的无规则格斗技就是库雷格的格斗型态，就画面上的动作看来，不管是架式上或是动作的流动上都可以看出并不受任何形式上的拘束，而且像是利用手肘或是拳头等攻击的动作也有威力十足的感觉。活用以威力攻击作为主体的战斗形式，将会是库雷格获胜的重点吧。



看得出来比京的个头还巨大。

看来有点怪异的上段高踢，速度上如何呢？





挥动右腕将京击倒的一拳，与流派没头系，似乎对全力量的攻击十分在行。



库雷格用将京的手锁在自己的右腋下就算是摔技似乎也是以力量技居多。

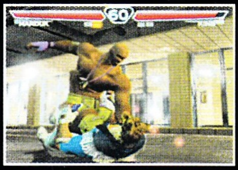
果然骑乘压制攻击还是关键所在吗？

在新公开的情报中，也有骑乘压制攻击系统的攻击存在，将对手推倒后骑在对方身上，对无法防备的对手的颜面狠狠的乱揍一顿，可说是十分凶暴的攻击。这还只是普通的骑乘拳击攻击，不过是不是还有除此之外的攻击方式，这点颇让人在意。库雷格的攻击将对手打倒在地上后，随即有进行骑乘压制攻击的机会的技巧相当多，说不定这会成为库雷格的主力作战方式？

ARCADE GAME

无双特报





以骑乘压制后进行拳头的攻击，在无规则格斗技里这是最基本的技巧。



抓住对方的颜面后用力的打在地上，这之后会接着骑乘压制攻击的机会吗！？

铁骨铮铮的斗 拳风凛凛的战 4度风火来袭！

铁拳4

- 厂商：NAMCO
- 类型：3D对战格斗
- 媒体：SYSTEM 246

ARC

http://www.namco.co.jp/

铁拳4 TEKKEN 4

这次我们由公开的游戏画面来看看他们的格斗类型，顺便也作详细的解说。另外还有除了新登场的库雷格和克莉丝蒂两位新角色外其他八位角色的公开画面，以及这次追加的新技巧，这些都是不可错过的最新情报哦！让我们一起再来感受一下“铁拳”的魅力吧！

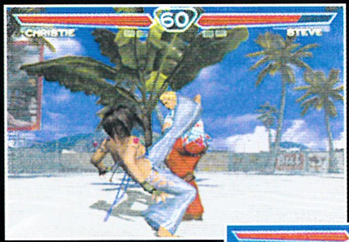
传说中闪拳高手的孙女——Christie Monteiro

克莉丝蒂·蒙提罗

新角色之一的克莉丝蒂所使用的格斗类型为“闪拳”，基本上可以看作与前作的艾迪是同样性质的角色。在身上装饰了许多细致的饰品，所使出的闪拳不管是威力或是形姿上都比艾迪来的有动感与优雅的感觉，似乎也是蛮值得期待的。



克莉丝蒂的正面，除了左右手所佩带的饰品之外，身上其他的地方也有不少零零碎碎的饰品。



由艾迪那里所继承下来的“黑兰巴可”，由蹲下的动作转变为向上踢的动作攻击对手。



这也是由艾迪那里继承的技巧“波雷”，在蹲下状态下所使出的中段技，可以说是相当少见的技巧。

和艾迪不同之处也很值得关注

依照格斗游戏以往的惯例，即使是同样性质的角色也会因为男女的性别不同而在性能或是攻击力、攻击范围上等等有着不同的变化。或许和艾迪比较起来，克莉丝蒂的攻击范围没那么大，但是在运步与技巧出招的时间却应该会比艾迪来的快得多。综合起来，或许要把克莉丝蒂看做是另一个新的角色会比较好吧？



看起来似乎是筋斗踢的一种，不过被史蒂夫以模移动闪开了。



以充满南国风味的沙滩为舞台，十分具有阳光的气息。

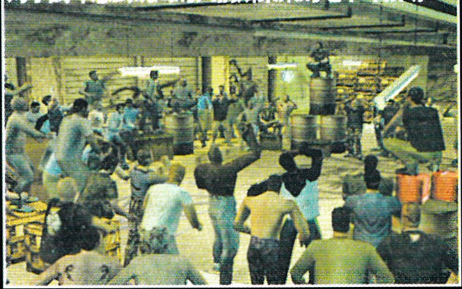
新舞台画面公开！这次的战场是在世界各地吗！？

这次的战场多增了“墙壁”的设计，还有舞台的地形高地差等新要素的导入，使得每个舞台都有自己的特色，同时也使对战的新鲜感加倍哦！



有着时钟塔与雕像的高层大楼顶，看来这里似乎也是相当高的地方。

对于战斗感到饥渴的人们所聚集的地下斗技场

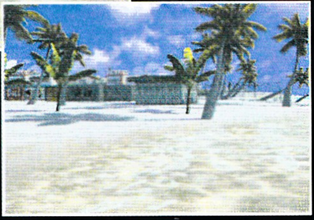


如此狭窄的场地，感觉上很象布莱特·皮特主演的电影《FIGHT CLUB》。



以研究所作为战场的舞台，周围被浓雾给包围着。





吹着南国风味的海滩

周围被椰子树包围着，以充满着南国风味的沙滩作为战斗背景的舞台。另外还有着写着“BRASIL”的看板，来这里应该是克莉丝蒂的舞台吧？

聚集了购物人潮的购物中心



正中央有扶手电梯，周围则有喷着水的小池塘，仔细注意的话，会发现似乎还可以继续往里面走的样子。看来这是十分宽敞的舞台。另外，墙壁上写着“AOUA GARDEN”的样子。

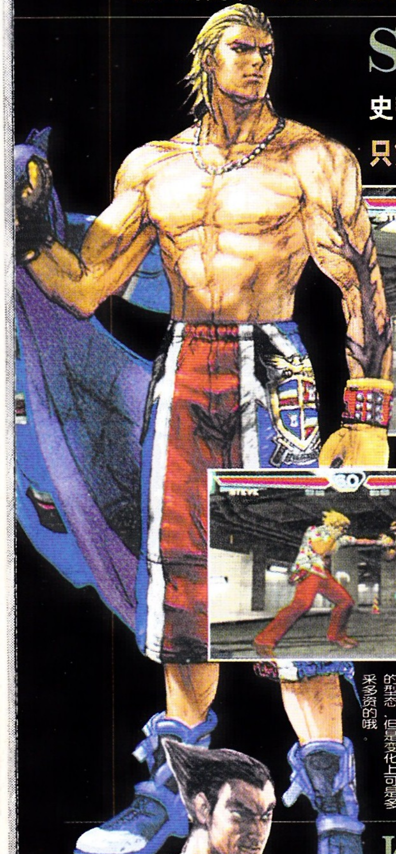
历代英雄所隐藏的新技巧一次大公开!

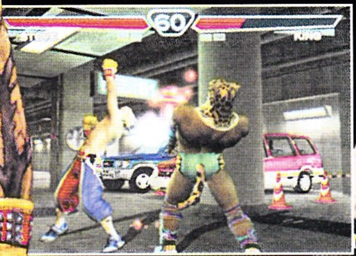
这些在系列前作中登场的8名角色这次也追加了新技巧，不管是前作一路随着系列下来的角色们也好，或是新加入的史蒂夫也好，这次就让我们来看看他们多了什么样的新技巧吧!

Steave Fox

史蒂夫·弗克斯

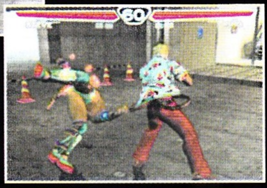
只凭着自己的双拳一直战斗着





由挥下的拳头顺势转化为快速的上勾拳，这是拳击手典型的连续攻击。

普通的左直拳，但是在此之后可以连接多样化的连续攻击。



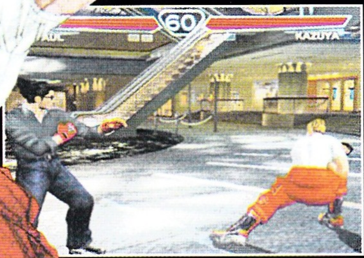
强力的左勾拳确实的命中了!虽然只有以拳击为攻击的型态，但是变化上可是多采多资的哦。

Paul Phoenix

保罗·菲尼克斯

学会许多强力的新技巧





将身体大幅的向后拉，接着一步向前以肘击攻向对手。由动作上看来似乎是属于攻防一体的技巧。

用尽浑身力量向下一槌的“锁打”，对于蹲着的角色具有相当的效果。



保罗这次不少的动作都有变更，至于变动的程度有多大呢？这个恐怕要等实际上发售的时候再来确定了。

Kazuya Mishima

三岛一八

让你见识到三岛家的本事与实力





新追加的上段踢，接着这招之后的会是连续四次的攻击。



左肘直接打在对方的后脑上。如果是在拦截的状态下命中，对手会被打得整个趴在地上。



从“魔神闪焦拳”到“中心突”的连续画面，就算是被防御下来，动作的空隙还是相当的小。

Marchall Law

马绍尔·洛

由架式衍生出各式各样的攻击





看来似乎只是普通的假动作背拳，但是却拥有将对手打到飞起的威力。



寸劲不会把人打飞，但是会在当场无法行动，这时正是藉机多打几下的好机会!

一记强烈的踢击将对手踢飞，这是由特殊架式所衍生出来的技巧。

Hwoarang

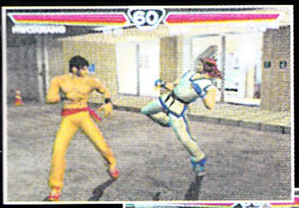
花郎

更加经历了磨练的脚技





前扫脚的动作和前作不同，不过若是输入追加指令的话，还能再继续踢技的连携哦！



先向后退一步之后一口气向前踢出一脚，拥有闪过对方攻击后进行反击的效果。



由佛朗明哥的架式踢出的连扫踢，连续两脚踢向对手的脸部。

Yoshimitsu

吉光

利用剑的攻击依然健在



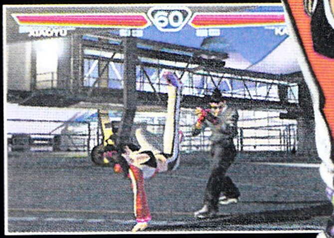
由“卍字胡座～千觉”的状态下若是按下左拳钮的话，会先隐身之后由上空出现以刀斩向对手。

由像跳着芭蕾舞一样的上段回旋踢“雾扫”所变化的下段扫脚，有了这样的连续技，要接上“稻妻”也相当容易。

Ling Xiaoyu

凌晓雨

追加了新的浮空技





由“凤凰架”衍生出的新技，利用单手撑住身体，同时向上踹出一脚。与弓步盘肘并列为从“凤凰架”衍生的浮空连续技中的实用技巧。



雀连炮这次在技巧性质上也有若干的性质变化，普通使出这招之后，会自动变成转身背对对手的状态。

将对手击飞的推架掌，这次是由凤凰架～右挑领的连续攻击可以使出这招之外，也可以从前壁加横推架掌的第二下变化成这一招。

King

京

因为墙壁的存在变得更强



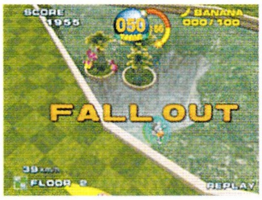
由装甲京所继承下画的暗影金臂勾，指令也不一样。

在背对着墙壁的状态下抓住对手使出巨人回旋时，可以把对手甩到墙壁上。由于被甩到墙壁上的对手无法以护身减少损伤，巧妙利用的话可以造成对手严重的损伤。



哦，哦，哦，GC的可爱猴子顺利诞生了!!





在日本的街机厅中以操作简单、造型可爱，再加上奇特的“香蕉型”摇杆而在女性玩家间广获好评的动作解谜游戏——“超级猴子球”终于登上家用游戏的舞台了，而且所登场的主机还是集玩家注目于一身的任天堂最新主机——GAMECUBE！游戏方法相当简单，玩家只需要在规定时间内操纵一只被包在透明球体内的猴子顺利前往终点就可以了。只不过关卡中也将会出现各种陷阱、机关来妨碍玩家前进……如何顺利突破难关抵达终点，这就要看玩家们的智慧啦！本作相当值得提出的一点，就是最多可以四个人一起玩，所以这同时也是一款适合多人同乐的好游戏！

SUPER MONKEY BALL
超级猴子球

NGC	厂商：SEGA　类型：喜剧＋动作＋益智
	媒体：DVD-ROM　发售日：2001年9月14日

让猴子滚球向前走…



←如果GAMECUBE再发售街机版那种“香蕉型摇杆”的话，那就太棒了！

关卡种类五花八门…



→有时地板会动、有时道路太窄……关卡中有许多难关会阻碍猴子的去路喔！

可爱的猴子家族在任天堂的主机上引起骚动是在所难免的，它们随着NGC的首发将会在这件任氏利器的刀光剑影下舞出可爱的SHOW～♥





←因为最多可以四个人一起玩，所以人再多也不用担心喔！

最多可以四个人一起玩!



←100根香蕉换一支猴子：有点像“超级马里奥”。



规则十分简单哦♥

就如前面所说的，玩家只要设法让猴子抵达终点就可以了！除此之外，如果玩家在游戏中让猴子滚出跑道的话就会损失一只猴子，当猴子的数量为0时游戏就会结束；不过只要玩家能收集100根香蕉的话，猴子的数量就会增加一只！



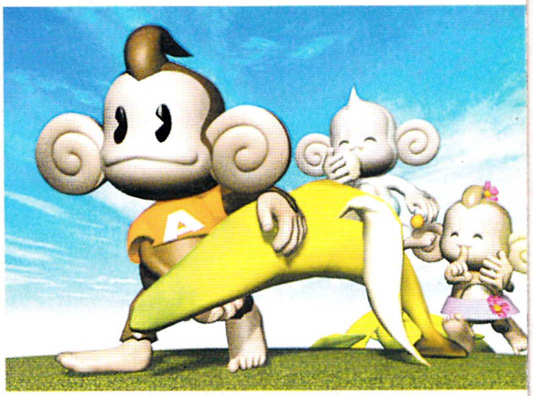
任何人都可能轻松上手喔!







↑除了这些模式外，据说SEGA还开发了目前尚未公开的“秘密模式”呢！



可以两人对战，也可以三人对战！





→↑除了对战模式之外，过关模式也可以多人同乐！有些感觉像“炸弹人”。但贪吃香蕉的猴子应该比那呆头呆脑的炸弹人看起来机灵些吧！

收录很多只有NGC版才有的新要素！

接下来让我们一起来看看NGC版“超级猴子球”的游戏模式吧！首先，既然是移植作品，当然会收录街机的“过关模式”；再来则是NGC原创、可以自由选择游戏关卡的“多人自由对战模式”（当然可以设定各种游戏规则）。除此之外，据说NGC版里还收录了很多目前不能“见光”的好玩小游戏呢！想要知道更多关于这款游戏的最新情报吗？买个NGC抱回家或者看今后任氏“趸”者风林的报导吧！

看谁先抵达终点！

SUPER MONKEY BALL



激烈的香蕉争夺战！



←看众多猴儿在游戏里争得面红耳赤，玩家可别在游戏外打起架来喔。这里可不是花果山啊！

↑对战模式里最重要的道具当然还是“香蕉”。

抢香蕉啊……！

四猴同屏对战！！



←画面变小，竞争者反而变多，小心别滚到跑道外去啊！

最后稍微来介绍一下游戏关卡吧！

对过关型游戏来说，关卡的多寡当然也是游戏相当重要的要素之一。不过关于这一点玩家也大可放心，因为SEGA足足在本作中安排了100道以上的关卡，而且每道关卡在机关配置、跑道大小、形状上当然都完全不一样！这下不要说多人玩很过瘾，连自己玩都可以消磨上好长的一段时间呢！





←面对动来动去的地板，玩家要冷静对应喔！

地板会移动？！

→虽然狭窄的道路非常难走，但如果动作太慢的话时间就会不够用…



远方那个东西是城堡吗？



←在加分关卡中拿到的香蕉不会因为猴子掉出跑道而减少，所以玩家尽可放心大胆地移动猴子去吃香蕉。

满地都是香蕉啊，大满足…



Sakura Wars サクラ大戦

电软特别策划

樱大战编年史

SAKURA WARS CHRONICLE

文／王姬　编／S·P



▶这样的标题画面，现在看起来还觉得相当不错。

前言

根据外传小说“樱大战前夜”所描述，一位明治时代作家铃野十浪于公元一九一二年自费出版的小说“サクラ”的复印本，被游戏原创者广井王子于自家的仓库中找到，书中天马行空的奇思妙想，令广井王子感到相当兴奋并决定改编成游戏，且定名为“サクラ大战”。

樱大战自 1996 年推出至今已有近五年的时间了，大受欢迎之余相关作品亦推出不少，故在这秋天即将来临之际特编辑了系列作品的发行年表，希望能对各位读者有所帮助。

年份	日期	机种	作品
96	9/27	SS	樱大战
97	2/14	SS	花组通信
	3/28	SS	花组对战
	11/13	SS	蒸气蓄音秀
98	4/4	SS	樱大战2 ～望君珍重～
	12/23	SS	帝击绘本
99	4/26	PC	樱大战
00	1/6	DC	花组对战2
	1/24	DC	大神一郎奋斗记
	5/25	DC	樱大战
	7/28	GB	樱大战GB
	9/21	DC	樱大战2 ～望君珍重～
	12/28	DC	樱大战电子邮件
01	3/1	PC	樱大战2 ～望君珍重～
	3/22	DC	樱大战3
??	?/?	DC	樱大战4

樱大战

サクラ大战

DATA

1996.9/27	AVG
特别限定版 A、B：￥8800	
普通版：￥6800	

刚从海军学校首席毕业的青年大神一郎，得知自己即将分配成为一个机密的组织——帝国华击团·花组的队长，热血澎湃的他在前往了集合的地点——上野公园之时，与击退了突然袭击帝都和平的胁持，并负责与其会合之少女剑士真宫寺樱的邂逅，大神并不知道，他从这时已经开始必须要面对深藏于历史当中、那份歪斜而罪恶深远的“魔”，以及与他生命中的女孩们、那不可承受的重……。

以几近完美的制作阵容（创作者广井王子、剧本家赤掘悟、角色设定藤岛康介、作曲家田中公平…），在经过两年以上的制作准备后于1996年推出时，即受到了极大的好评与回响，不但叫好又叫座，首批推出的限定版被抢购一空，之后再版也以不到半天的时间就售完。游戏当中除了造型讨好并个性与魅力均十足的角色让玩家们痴迷之外，其他诸如年代设定、机械设定、内涵部分也是相当出色。此外樱战在游戏性上也做得相当好，在一般模式中能让人感到轻松有趣与“虚拟恋爱”的喜悦之外、战斗模式也简单好玩。而属于严肃悲伤的游戏负面部分也能让人有所感般地悲伤；独创的Lips系统（Live Interactive Picture System，实况互动影像系统）提供了一种与角色作几近虚拟的即时对话感，并以人类现实中的对话时限流逝的常理，提供了多种玩家可能的想法答案，且会因玩家的选择不同而影响周遭角色的互动甚至是情节发展，构成一种丰富的感受。除此以外樱战的音乐也是构成整体优秀内涵的重要因素，作曲家田中公平依游戏中角色们的特色与剧情的发展，创作出以歌谣曲为主题的各式曲风，赋予了专属于每个环节、那尊贵奔放的灵魂。玩家们聆听之余，相信其效力足可绕梁三日。

在当时属于美少女游戏的范畴内，樱战这样多采多姿与丰富的游戏性与内涵，让其即使到现在仍占有一席之地，也给予了后续游戏们在创作示范上的一种必然的可能性。（右方图片采用ＤＣ版之画面）



▲樱战系列的男主角—大神一郎，年轻有为吃苦耐劳。



▲拥有甜美可人外貌与惊人战能的樱战内定女主角－真宫寺樱。



▲４作据说仍在ＤＣ上推出，SEGA Fans高兴了吧?!



▲李红兰可是咱们中国的可爱MM哦!

花组通信

サクラ大战　花组通信

DATA
1997.2/14　ETC
特别限定版 A、B：￥8800
普通版：￥4800

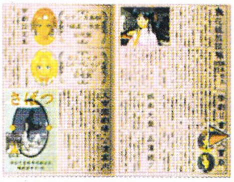
也许是因为樱大战太受欢迎了，纵然拥有多重结局的设计、能够让玩家一玩再玩，但仍旧无法让玩家满足。SEGA 也很聪明地迅速推出了一款收录着有“花组哪个队员最适合你”的心理测验、虚拟帝都报纸、以及访谈樱战机械设定者永田太的访谈……最特别的是还收录有可搭配硬件解压缩卡使用、数段由声优横山智佐穿着真宫寺樱和服并演唱樱战歌曲、以及樱战第二次限定版再版于发售日当天玩家抢购至完的影片。

收录着这样多项有趣的樱战附属相关资料的资料盘，得到了玩家们的支持，也成为了樱战本传之外的别传作品系列的首部作品。



▲美丽大方、传说中喜欢的类型是胡子大叔、扮演樱演唱中的声优横山智佐。

▼内容十分有趣的帝都虚拟报纸，值得一看。



花组对战

花组对战コラムス

DATA
1997.3/28　PZG
￥5800
1～2人



▶第一代帝击花组的两大元老队员，玛丽亚VS桐岛。

迅速推出的樱战系列第三作，与“花组通信”这样的玩家碟相比，本作的游戏性可说高上许多。以经典游戏“魔法宝石”为主轴概念、并将樱战的丰富素材与其活用结合，呈现了一个相当有趣的全新作品，故不论是玩家独自游玩，或是与朋友之间的对战，均可在其中得到极大的乐趣。

此外，本作加入了可延续玩家情感的剧情模式，足以让当时苦苦等待樱战二的玩家们得到极大的慰藉。此外游戏性与耐玩度极高、可让玩家们操作着自己喜爱却又特性不同的角色们对战、看谁比较厉害的宝石对战模式，让樱战登上了众乐乐的聚会游戏之殿堂，可说是相当地成功。

蒸气蓄音秀

サクラ大战　蒸气ラジヲショウ

DATA
1997.11/13　ETC
￥4800

“花组通信”类型的玩家碟系列第二作，比起前者而言，本作内容显然丰富不少（增加成为两张游戏碟）。比较值得注意的是，因适逢樱战之舞台剧化“歌谣秀”的首部戏码“因为爱”的公演刚结束并没有多久、故本作的最大特色就是将歌谣秀剧中的各高潮桥段以影像的方式收录，亦支援硬件解压缩卡来呈现更高画质的影像品质。

此外本作另一大特色是樱战中各个角色将以担任电台 DJ 的身分（附带一提，在日本有樱战的广播节目存在着，内容相当多样）来与玩家作另类的互动，相当有趣；还有樱战中深受欢迎的小游戏，本作也设计了更多的耐玩小游戏供玩家玩乐，当然游戏中以游戏角色图像表现的剧中剧“因为爱”、可以借某些方法最后能与游戏角色虚拟约会的设计，以及达成诸多条件方可看到的樱战二代预告片，都是蛮吸引人去深入品味的重点。

提供玩家只想轻松玩乐樱战的机会，本作算是蛮称职的小品。





▲第一次歌谣秀的重头戏－因为爱，克蕾萝蒂奴与安德烈的悲恋。

◀让帝都男士们为之疯狂，华丽高贵的神崎重工大小姐－神崎堇女王。

樱大战 2～望君珍重～

サクラ大战2　君、死にたもうことなかれ

DATA
1998.4/4　AVG
￥6800（初回特典版与普通版皆同）

太正十三年，与极魔撒旦的战斗，历史上称之为“樱大战”一役后，领导帝击花组有方、最终获得胜利的队长大神一郎，回归海军后进行海上勤务。更加成熟的他，又因帝击司令米田一基的召唤，终于回归帝击·花组，并再次地与他重要的人们在一起了……但，他不知道，更大的“魔”正蠢动着……。太正十四年，帝都再次地展开大战。



◀再次相会了，大神先生！

于 1997 年中就已展开盛大宣传，以山雨欲来气势的樱战二代终于在众人的期待下、于 1998 年 4 月 4 日（当天是属于日本传统节日的樱花祭）发售了，除了比“樱战一”在整体视觉和娱乐效果上加强许多之外，花组也加入了帝击昔日旧分组星组的两位新队员蕾妮与织姬、与帝击相关角色也增加许多，使得整体而言因为这些相当具特色的要素的加增，在与‘一’较偏淡色调的感觉相比下，显得较为鲜艳许多。此外，‘二’也将LIPS 系统继续加强与丰富，使得原本只是单纯要表现与角色作虚拟互动的情况更加地活泼，当然影响也是不在话下地更为提升，自然让玩家的乐趣增加了许多。在战斗系统上，不论是普通攻击、新增的合体攻击、或是改以 3D 技术表现的必杀技都更多样化，也帅气并爽快多了。另也加入了“风林火山”这样可改变整体战力的策略功能，令战术施展上可以更加有所不同，单就这点就足以肯定“樱战二”的进步了。但因为游戏内容的增大，原本樱战制作小组负责剧本的赤掘悟，再也无法独自承担这样的工作量了。于是‘二’的剧本编写改为多人负责；或许是因为有部分剧本创作者风格不一或是经验不足的关系，故显得有所落差，所以略显得有些缺憾。不过与“一”相比，“二”在剧情整体的走向和氛围上，均显得黑暗许多。或许是因为与真实世界的史实有着部分交集，以及副标题“望君珍重”算是有引用参考到日本作家与谢野晶子的一首反战诗中的辞句，游戏内部“即使是降魔这样的邪恶生物，也是由有着丑恶私欲心魔的人类所引发的，故战争亦同”的表现，相信玩家都心有所感吧。但愿，在没有战争的世界上，玩家才有足够的幸福可以希冀着，所谓樱战新续作的诞生吧。（本框中使用 DC 版画面）



▲帝击星组的元队员－蕾妮，因某些原因而最受女性玩家喜爱的樱战二新角色。



▲同样为樱战二新角色，元星组的意大利戏剧巨星－织姬战斗中的英姿。



◀帅气的反派，鬼会干部鬼王，身为男人，这或许才是真正的战士！

帝击绘本

サクラ大战　帝击グラフ

DATA	
1998.12/23	ETC
￥4800	

“花组通信”类型的第三作，比起前作蒸气蓄音秀而言，省略了歌谣秀的部分，而加重在游戏性上。其中以“花组特别公演睡美人”以及花牌大战二最为有趣，另外帝击问答两百问也是可以考验自认是樱战专家的玩家的好机会。此外收录设定用语集与樱战预告影片的部分，也是值得一看的重头戏。

本作是Red Company自费制作的游戏，因此在程序设计运作的部分明显可发现比起以往SEGA负责的系列作品有不少差距。



◀相当完整、图文并茂的樱战用语与设定查询，实在是很方便。



◀也收录了相当多的樱战图片，左图为樱战外传小说的高品质插画。

樱大战 PC版

サクラ大战

DATA	
1999.4/26	AVG
￥9800	
JWIN 95/98	

将以往SS的“樱战”加以强化后移植到电脑的作品，内容并无太大变化，但整体画面的解析度以及动画均以最高品质呈现，而战斗系统也引进樱战二的取消系统（可取消上一步的动作），对有电脑的玩家而言是很值得品味的游戏。附带一提，当初刚发行时，日本的玩家们绝大多数是电脑等级不敷其运作，故哀鸿遍野可想而知……。但今年由天人互动公司代理的中文版的推出可为我们带来不少快乐哦！

花组对战2

花组对战コラムス2

DATA	
2000.1/6	PZG
￥5800	
1～2人	



◀元星组组员的战争，同时也是天才之间的较量。

终于转移舞台至DC上活跃的“樱战”，首部作品就是极受欢迎的花组对战续作，除了大大增强视觉效果之外，游戏的内涵与游戏性也更丰富了，除了加入新角色之外，也设计了剧情模式，这对1999年几乎是樱战空白期的寂寞樱战玩家而言，能够与角色作久违的互动，这是相当重要的一件事。



◀呼声最高、但却没有登场的帝剧守护神蔷薇组的英姿再现，以此图纪念之。

大神一郎奋斗记

大神一郎奋斗记～サクラ大战谣ショウ“红蜥蜴”より

DATA	
2000.2/24	ETC
￥5800	



▲游戏的标题主画面，如所见，这是大神一郎终于真正成为主角的一款游戏。

“花组通信”类型的第四作，本作是以樱战第三次歌谣秀“红蜥蜴”为主题而量身订作的游戏；托大容量GD-ROM的福，本作拥有大量的影像、声音以及小游戏，当然其都跟歌谣秀本身脱不了关系就是。

本作拥有很大的两个特色：第一就是大神一郎的声音真是好多；第二就是游戏中的虚拟角色图像和真人影像不断地切换，令人精神上的磨练长了不少，确实相当不错。



▲可爱的艾莉丝。主角居然是用抽签选出来的。

▼可爱的艾莉丝的配音员－西原久美子，游戏中都会随时切换到这里的。



樱大战 DC版

サクラ大战

DATA	
2000.5/25	AVG
初回限定版：￥6800	
普通版：￥4800	

樱战终于也移植到DC上了，基本上可说是电脑移植版的加强版，除了整体品质提升之外，也充分利用到了DC的机能，如VM的显示状态、运用震动包来增加互动性、以及网络的应用来增加游戏的附加价值……最重要的一点是，其记忆可以与DC版的“樱战二”甚至是“樱战三”互相连结，有心的玩家不妨将本作再玩过一次，相信仍会很有收获的。

樱大战GB

サクラ大战GB 檄·花组入队

DATA	
2000.7/28	AVG
￥4800	
COLOR专用	

樱战登上GBC的作品，玩家不再是像以往一样担任大神一郎，而是以一个以进入帝击为目标的菜鸟队员，来看整个樱战世界的养成游戏。虽是GBC的游戏，但若论其本身的品质和基本声光效果的话，则是叫人相当惊讶的，感觉相当地丰富，若要仔细去玩，仍是要花蛮多精神在上面的。

另外“樱战GB”也可和另外销售的樱战计步器作资料连结，相当有趣。

樱大战2 DC版~望君珍重

サクラ大战2 君、死にたもうことなかれ

DATA	
2000.9/21	AVG
特别限定版：￥7800	
普通版：￥5800	

与“樱战DC版”进化的程度类似，但“樱战二”本质上表现就比“樱战一”来得丰富，以必杀技的3D表现而言，DC版可是重新制作过的，因此效果可说是一绝。另外SS版的的一些程序上的错误，在DC上也修正了，所以很有价值在DC上再品味一次呦。

樱大战电子邮件

サクラ大战キネマトロン花组メール

DATA	
2000.12/28	ETC
￥2800	

对应着DC网络功能，让樱战的玩家能够利用其中收藏的丰富樱战素材，在写电子邮件的时候能够彻底丰富其外观。不过，值得注意的是，收信者方面如果没有此游戏的话，即使送信者本身寄给对方樱战化的美丽邮件，对方也无缘欣赏。

樱大战2PC版~望君珍重~

サクラ大战2 君、死にたもうことなかれ

DATA	
2001.3/1	AVG
￥9800	
JWIN95/98/2000	

继“樱战一”之后移植至电脑上的“樱战二”，虽然功能并没有DC版来得那么丰富，但也是一个品质相当优良的游戏。

值得一提的是，拥有八片CD-ROM大包装的PC版，还有送粉红色的鼠标，相当可爱，而且日本只限量一万套。国内推出的中文版不知各位可有兴趣。

樱大战3 巴黎的燃情岁月

サクラ大战3~巴里は燃えているか

DATA	
2001.3/22	AVG
特别限定版A、B：￥9800	
普通版：￥7800	

众所期待的“樱战三”，终于在今年三月份登场了。结合了动画与CG的“New CG”技术、有着动作游戏感觉的新战斗系统“ARMS”、加强活化的LIPS系统、由藤岛康介与明贵美加设计的新角色与机械设定、与广井王子的总体游戏设定与考证监督；并以日本作家森鸥外的悲剧短篇小说“舞姬”为基调，来到了新的“魔”所窥伺着的未知国度——巴黎的大神一郎，玩家们相信可一同与其共同感受，那份与所爱的人相遇的真实情感，以及隐隐暗藏的深切不安，一个崭新的樱战世界。



◀来到巴里帝击的专业剪票员——大神一郎的英姿



▶可爱的艾莉卡，同时也是一位见习修女，亦为樱战三内定女主角。

身边的许多朋友已经将此游戏打穿了，据说最感动的是两大花组会合的场面，新老人物全部集结于此，真得会令樱战Fans们大呼过瘾啊！编辑部中的风林和莱因就是Fans哦。



◀拥有高贵的法国公爵血裔——克丽丝姆，使得一手好斧枪的她，是巴里帝击的一大战力。



◀巴黎第一大恶党洛贝莉雅！外型冷酷的她，发型和樱战一的魔王天海很像。



◀身裁轻盈，可爱的小女孩可可，造型有点像某漫画作品“金田一少年杀人事件”的金田一二三。

樱大战4 DC版

前阵子宣布停产DC的SEGA公司，因为“樱大战3”发售后，Fans们强烈的好评和在DC上看到续作的呼声，使“樱大战4”得以在DC再次现身，但会何时出现在大家面前仍是个谜？





乱舞格斗新一代!!

所有人等，准备GUILTY GEAR的处分吧!





GUILTY GEAR X

[BY YOUR SIDE"G.GEAR]

罪恶工具X

GUILTY GEAR X

PS2	厂商：SAMMY	类型：格斗动作
	媒体：CD-ROM	发售日：2001年秋季

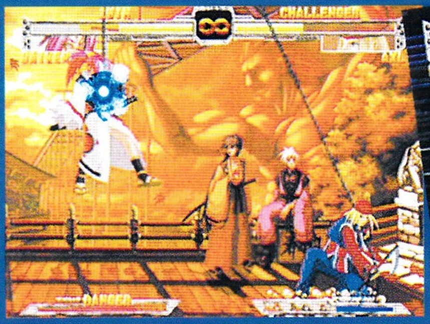
转战PlayStation2斗场!!

拥有崭新游戏系统以及独具魅力角色的人气格斗动作游戏“罪恶工具X”终于决定要移植到PS2上了！本作品除了收录DC版的所有新模式以及特点外，还追加了许多只有PS2版才有的模式。不管是“罪恶工具”系列的老支持者还是格斗初学玩家，都能够完全享受到“罪恶工具”世界的所有乐趣喔！



展开热斗的角色们





↑一能够使出自我特色连续技的取消系统、华丽的觉醒必杀技、一招将对手KO的一击必杀技等，搭载许多让玩家热血沸腾的游戏系统。



在此集结!



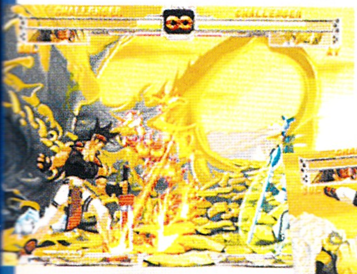
→这是PS2版追加的一个新舞台，这里会融入什么样的故事呢？

号称2D格斗的顶峰作

关于本系列作品，最新作除了WSC版以外的时间最新的就是DC版了，刚刚玩到DC版时确实感觉十分优秀，不论从流畅性还是画面的绚烂程度都堪称一流。编辑部中无论是年纪虽小但游龄超长的风林，还是对格斗游戏不甚擅长的彩火，都对此游戏赞不绝口……



令人注目的新舞台大公开！



在PS2版中似乎预定将每位角色都配上一个专用的舞台来套入剧情，可是目前详细的情报都还未公开，有兴趣的玩家请期待后续的详细报导。



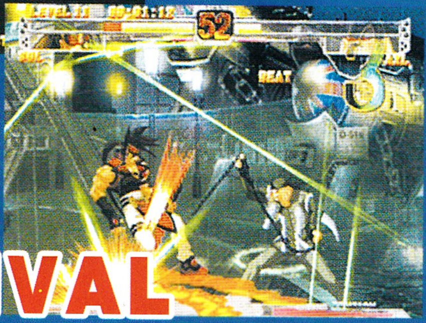
新的战斗预感……！？

SOUND TEST



↑可以随时享受游戏中的BGM和效果音。

→玩家的体力在打倒敌人后会恢复少许，能够生存到最后吗？

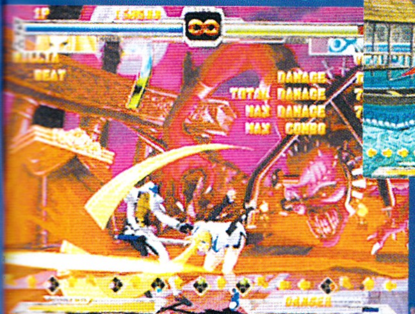


SURVIVAL

献给想要更深入游戏的玩家们！更加精致的游戏模式！

TRAINING





一眼即能判断指令输入状况！



→可以尽情锻炼技巧的模式，练好功再来挑战游戏内容吧

SOUND TEST

在这个模式下，玩家可以尽情聆听游戏里的背景音乐与效果音。与DC版的格式稍有不同，改变成能让玩家更容易操作的格式喔。

TRAINING

对战格斗游戏当然少不了能够熟悉角色招式的练习模式，所以在本作中也绝对不会缺少这个模式喔。在这个模式下玩家可以参考损伤值与指令输入状况与战法喔！

SURVIVAL

将不断出现、越来越强的敌人一一打倒的模式，电脑会依照玩家所造成的损伤给予等级评定，这次最强的敌人等级会是多少呢？

美术馆模式 GALLERY

这是PS2版特别新增的模式，玩家必须遵照游戏所设定的题目，使用规定的角色达成目标，才能欣赏到特别的图绘CG与设定资料，似乎还有隐藏的内容存在呢。



罪恶，是否已经成为工具……

冲击街机射击领域的先锋
在TREASURE的鼓动下POWER UP！！



TREASURE 推出的纵卷轴射击游戏“斑鸠”是值得射击迷期待的新作。虽然这次还无法介绍详细的操作方法和游戏系统，但游戏画面之美，应该足以掳获人心。其中，最值得一提的是，NAOMI 基板呈现的美丽镜头。质感细腻的敌机和充分表现世界观的设计概念，已经超过一般游戏机的影像境界。

至于自机、敌机和敌弹的“黑白”关系，应该不只是画面演出而已。原因是，在同社人气作品“闪亮银枪”中，实现了锁定同色敌人的游戏性。因此，“黑白”应该也是游戏系统的重要关键。

游戏预定今年秋天发售，有兴趣的玩家，千万别错过。



斑鸠

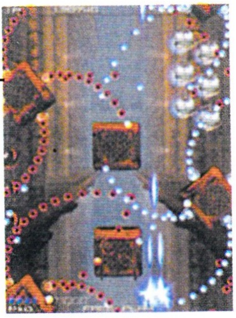
ARC

厂商：TREASURE	类型：STG
媒体：NAOMI基板	发售日：2001年秋



IKARUGA

地形



→此作搭载一般纵卷轴射击游戏相当罕见的地形要素，敌配置和战况应该既富益智性又有震撼力。

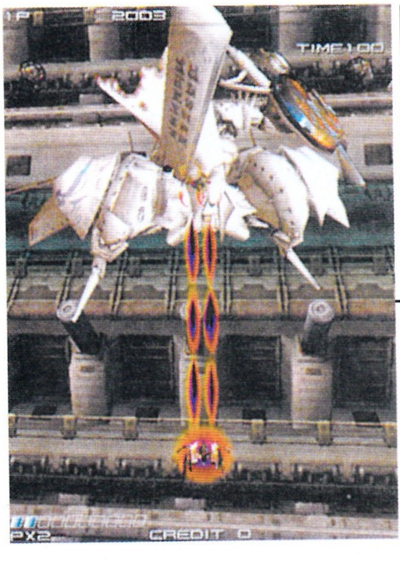
黑与白

登场的敌机和敌弹是以黑白与主色，己机好像也是分成白色机体和黑色机体，这意味着什么呢？覆盖画面的黑白对比，应该是游戏的核心吧！



↑黑白敌机以整齐阵形构成编队。知道同社作品“闪亮银枪”的玩家，应该不难想像到其中的益智要素和高度逻辑。

规则性



梵文

巨大敌机挥动的剑，烙印着诡异的梵文。由此看来，在未来日本展开的这个故事，应该弥漫着强烈的宗教气氛和神秘的世界观。在体验炽烈战斗的同时，还能欣赏谜样的故事，真是一举两得。被发掘出来的“产土神黄辉块”究竟是什么呢？

故事IKARUGA

“凤来国”……本是位于本州郊外的小国。但，现在竟然自称获得神力的“神通者”，假借选民思想与和平统合之名，以武力镇压各地。

事情的导火线在于，凤来国之中心人物“凤来天楼”在数年前从地底深处掘出的“产土神黄浑块”。据说，凤来天楼自从接触这个物体，便开始发挥各种神奇力量。

在统治声浪高涨的期间，有个期盼自由，勇于挑战凤来的组织“天角”。他们驾驶名为“飞铁块”的战斗机，迎战凤来。但，由于势力悬殊的缘故，屡尝败绩，终于全灭。

激战中，有位青年奇迹似地生还。他的名字就叫“森罗”。

森罗再度单身前往凤来，但遭到无情的攻击，坠落在与世隔绝的小村庄。

村庄名叫“斑鸠之里”，聚集着受到选民思想波及，遭到社会遗弃的老人。森罗在长老“风守老人”等老人们的帮助下，捡回一条小命。

不久，森罗的身体痊愈，企图再向凤来挑战。老人们将自己精心打造的飞铁块“斑鸠”送给没有任何武装的森罗。

速度感？●作为"北京巴士司机"，天语提醒大家在阅读风林君的"滑水游戏大比拼"时，注意一下哪个作品是经过"视点压低"处理的？凡是"视点压低"的竞速游戏，其画面速度感都有保证。鉴别方法为——路边(岸边、水中)的种种物体，一律不垂直于水平面，而是斜着立在地上。世嘉梦美 DC 版、任天堂水上摩托 NGC 版，都是经过"视点压低"的优秀 RAC，背景巨斜无比，视点自然超低。这些老牌专业厂家在制作游戏时，总是能够把握到"什么——才是游戏中最重要的"。

小小存储卡 大大有学问

在 FC、MD 时代，我们以卡带为游戏媒介，玩家储存进度只能依赖电池，相信每个人都遭遇过"游戏快要打穿，电池却突然没电"这类倒霉至极的事儿，那欲哭无泪，又似轰然坠入 18 层地狱般的绝望感实在不敢回味。随着当年"次世代"机的发售，记忆卡的概念应运而生，以 PS 的 MEMORY CARD 为例，它采用的是名为 EEPROM 的记忆体颗粒来进行记忆，所谓 EEPROM (Electronically EPROM)乃电可擦除可编程只读存储器，需要注意的是一些易使人混淆的相似技术，它们往往令芸芸众生误入迷途，在此我就先为大家解惑了——

EPROM(Erasable PROM)：(紫外线)可擦除型可编程只读存储器。(用紫外线照射除去旧信息，再写入新的，很神奇吧?)

EEROM：电可擦只读存储器

当玩家们再碰见什么 EEPROM、EPROM 一类的字眼儿，应该不会一头雾水了。由于市场的极度混乱，PS 的组装记忆卡也有使用电池记忆的，建议大家不要买这种吓人的产品，为省那点儿银子而抱一个定时炸弹回家，遗失宝贵存档能让你后悔一辈子哟！好像土星机内的记忆存储器也是用电池的吗？怪不得它失败了。(开个玩笑)

总的来说，只要你买的是原厂 MEMORY CARD，使用时遵守规则，便可免于过提心吊胆，惴惴不安的日子了。话虽如此，PS 记忆卡(标准性)的缺点也非常明显：超小的容量。极慢的存取速度……

好在，新科技总是前仆后继不断涌现，一种更为优异的产品开始普及，那便是 Flash Memory。Flash Memory 是一种非挥发性存储器，(即断电后数据也能保存)，中文译名为快擦型存储器，它拥有 EPROM 结构简单的优势、并吸收了 EEPROM 电擦除的特点，不但具备 RAM 的高速性，而且还兼有 ROM 的非挥发性。同时其集成高度，可靠性强，耗电低，体积小，重复使用性好。随着数码时代的来临，像什么相机、摄录机、音频播放器也都随大势"数码"化了，于时各种微存器大行其道，猛烈发展起来，而且容量越造越大(我们游戏机的记忆卡容量也不断提高)。由于生便逢时，再加上众多优点，Flash Memony 的应用迅速广泛起来，并有全面取代 EPROM，EEPROM 的势头。

这宝贝是日本东芝首先研究成功的，1980 年申请专利，并在 1984 年的国际半导体学术会议上发表，目前 Flash Memony 从结构上大体上可分为 AND，NAND，NOR 和 DINOR 等几种，NOR、DINOR 相对电压低，随机读取速度快，功耗低稳定性高，NAND 和 AND 型则容量大，回写速度快，芯片面积小。由于可见，NOR 更适合数据/程序的存储。

事实上，再好的芯片如果不应用在具体产品中，完全白搭。

目前的存储卡中，Compact Flash 见的最多，它由 SanDisk 于 1994 年推出，其能同时支持 3.3 伏和 5 伏的电压，并将 Flash Memony 与控制器结合在一起，使它的外部设备比较简单，因为系列产品都可以用单一机构来读写，所以在升级换代时也不必担心兼容性。由于推出时日较早，使得该产品在容量上发展很快，已经有 320MB 的了。

MMC(MultiMediaCard)是西门子和 SanDisk 于 1997 年推出的产品，号称目前最小的 Flash Memony 存储卡，它有两种工作模式：MMC(标准默认模式)和 SPI(主要用于只需要数量的卡和低数据传输的系统，可以减小花费)。作为一种低成本的数据平台和通讯介质，接口只有 7 针，操作电压为 2.7 伏到 3.6 伏，写读电流只有 27mA 和 23mA 而已。

SD(SD 是 Secure Digital 的缩写)卡则是较新的产品。由东芝、松下、SanDisk 等公司于 1999 年 8 月联合推出，它在数据传送和物理规范上由 MMC 卡发展而来，采用的是 NAND 型 Flash Memony，平均传输率能达到 2MB/S，不久更将提到 10MB/S，其它方面也均属先进水平，由于 SD 卡性能优异，势头很猛！



←GBA 卡带的记忆全部都是『闪存』方式，大大方便了玩家。图示这辆车莫不是日产 SKYLINE－GTR？据说游戏中车子的轰鸣声是采自真实……

天花乱坠了半天，可以肯定的是，未来游戏机记忆卡，随着更多新技术的融入，其功能也远远不会只限于"记忆"吧?向多功能化发展，也是大势力。一个看似不起眼的小玩艺儿，却掩映出于了科技迅若流星般的发展速度。

另外，VR4 的画面，给我的第一印象很差，"光"很不自然，部分人物肌肉见楞见角，这并非不好，只是过于夸张，显假了(结城晶的胳臂)。"雪"的质感也欠佳，这是从电软彩页上得出的结论，可当我看过铁拳 4 的画面后，才发现 SEGA 之伟大。好像有人说"论实际画面，现有机种超越 MODEL3 都困难。"那 PS2 版 VR4 咋办呢?有空长联系，再见。

(北京 15 岁少年 王岩)

L/R 键的设计思路

众所周知，油门的松紧是赛车游戏中最重要的操控方式之一，它与舵轮的"何时转、转多少"和刹车的"怎样踩、踩多长时间"一样，极难拿捏。

在梦游美国中，因为其油门与刹车都是 ANALOG 全程可控式的操作，轰油时，踩一半它就乖乖地停在 5000 转，到底的话它老老实实地上到 10000 转。所以，DC 的手柄对专业级竞速类游戏而言，是最科学的设计。

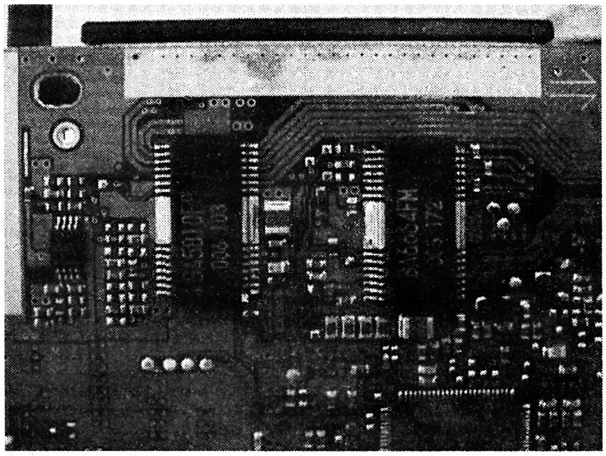
PS2 手柄的 L/R 键不是"扳击"式，因此我们在 GT3 攻略里引入"油门点放"一词，以便理解和实践。实际上在某些 PS 赛车游戏中，为了改善游戏操纵性，有厂家允许玩家将右摇杆设定为油门，以实现 ANALOG 操作。当然，PS2 的 L/R 键并非为赛车和空战而设——对那些我们可以使用专用控制器。

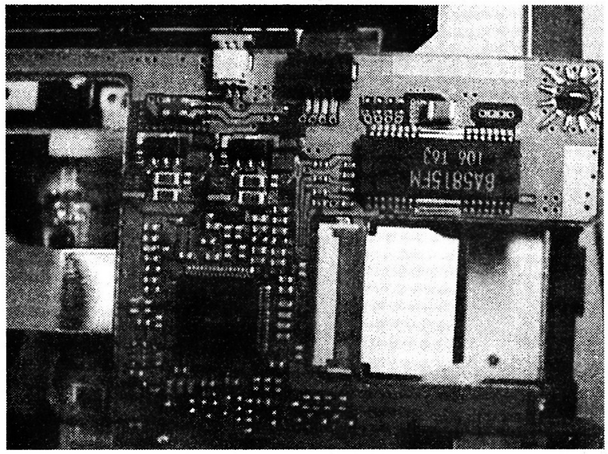
但 NGC 的手柄的 L/R 键很可能是"扳击"式的。

●索尼集团预计 2001 财年的赤字是 348 亿日元。游戏部门赤字将有所减少。
●日刊"FAMI 通"8 月 17 日号第 13 页告诉我们，全日本所有的驾校，从 2001 年后半起，将一律采用世嘉(SEGA)用基板制造的司机培训模拟行车软件。

30000 型与 15000 型大解剖

资料提供:北京地安门游戏机维修中心

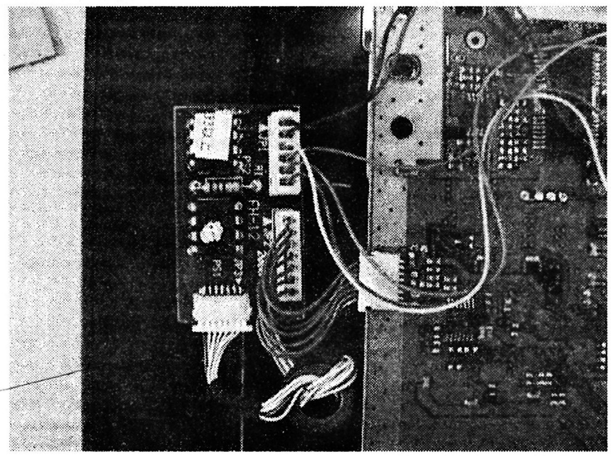




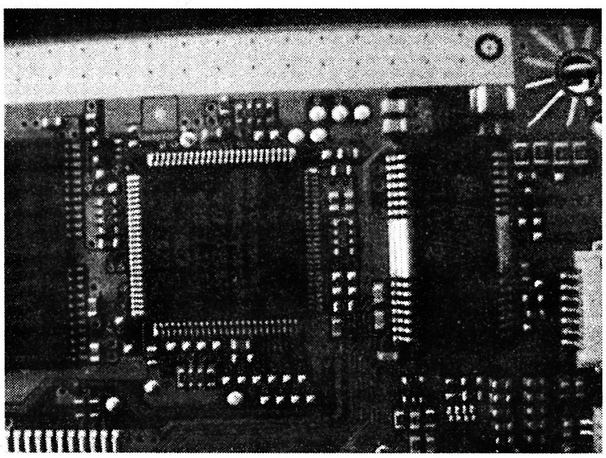
←BA5815 芯片也是光驱伺服用的。

●30000 型与 15000 型采用的光驱和光头属同一种型号。

●光驱芯片的区别:15000 型主机采用两片芯片,编号为 BA6664 和 BA5810(上图),30000 型则只有 BA6664 型(下图)。



←15000 型 PS2 的早期直读。





忠告:

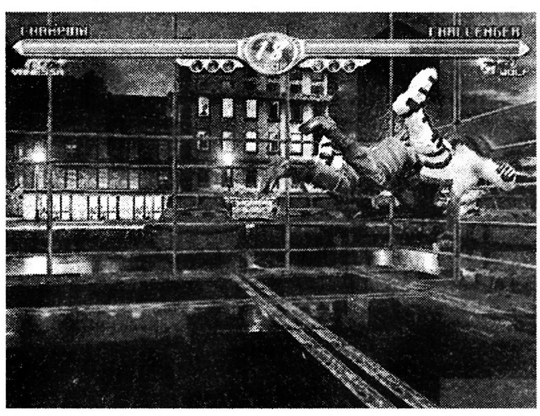
一不用 PS2 玩盗版游戏,二不用 PS2 看盗版 DVD。

GBA 的连线对战

今天天语与玛莉赛车高手风林君(听说,此人已经将预留给 NGC 的钱买了台 35000 型 PS2)单卡联线玩了几把 MARIO CART A——总共就那么 4 条赛道,前三条全输了。在岩浆赛道,自诩 RAC“巨星”的我,被风林用龟壳暗算 N 次(其使用香蕉皮 N+1 次),但人算不如天助我也——N 次本人皆用无敌金星搪塞过去,一路逃窜,最后竟然胜了……

几乎所有 GBA 卡带都对应连线对战。单卡同乐时 GBA 的资料传送速度还算说得过去,建议拥有 GBA 的朋友花十余元买条对战线,这样一来,和好友一起游戏时乐趣会倍增。

但需要注意的是,并不是所有的卡带都可以单卡同乐,只有任天堂自己的游戏才会附加这么一个特殊的模式,正常情况下,多卡同乐的效果才是最理想的——拿玛莉赛车来说,多卡对战模式远比单卡要丰富。实际上,大多数第三方厂商都是要求多卡对战的,如,MTO 公司的 AGTA 赛车。



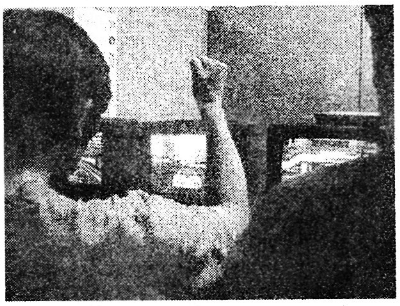
←水面不但有倒影,而且,倒影上还有明暗效果。图为 VANESSA 主场,画面这种技巧恐怕只有『军警』才作得出吧?(笑)

↑基板对画面进行 HI-POLYGON 处理。其 16 点光源的震慑力令每一位玩家侧目。VR4 的画面华丽得让人觉得“假”,就是这个道理。DOA3 的光源处理与 VR4 比,要自然柔和的多。VF4 角色、物体的那种极度夸张的光影效果,让玩家睁不开眼。铃木裕摆明了就是要炫机能。

说明●“玛莉 A”找蛋模式下的 7-2 关,想要在不中断游戏的情况下一次得到两个耀西、五颗星、一滴血不费过关,须注意以下两处——其一为取得“加血蘑菇”时,你必须从绳索的高处往下跳,拔出魔法瓶后赶紧扔出然后进门,即可避开鬼火。其二就是游戏前半的那个纵版“封面儿”处(即通过绳索才能“进门”的那里)。都很容易。

PS2的联机对战

来看看大人的趣味竞赛吧！准备主机、游戏光碟、电视各三套，在超震撼的3面显示画面下狂奔！



↑仅次于互联网对战的"高级"游戏方式。

"GT3"的暗藏卖点，就是最大6面多重电视显示。不过呢，就个人环境而言这是非常难以实现的。但是，如果是"3面多重显示"的话倒还能办得到…在这样的思路下，就请大家以一个实验性的例子来参考地看看吧！

1 首先是准备器材

●PS2主机×3＋"GT3"游戏×3＋电视(14寸)×3

●i.LINK CABLE(6针转4针)

如"VMC－IL4615A"(SONY)等，1个约2300日元(市场价格)，需要3个。

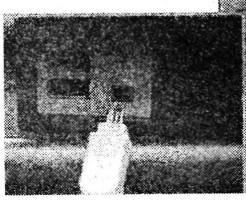
●i.LINK HUB(6针头、6插口)

"AIE－6"(AKUROSU)，1个约7580元(市场价格)。全部i.LINK相关费用约1万5千日元左右)

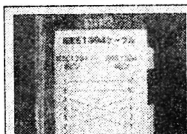
在本次试验中，架起了3面多重显示的游戏环境。准备的器材请参照上面明细。各个线材都接好了之后，就选择街机模式内的"i.LINK Battle"，并确认各主机的"Machine ID"。单人游玩时用于赛车的主机是ID为"1"的主机。

下图：在PS2主机前面的端子部份，连接上CABLE的4针接头(小的)。





上图：然后HUB(集线器)上连接6针接头(大的)。插口的话任何位置都行。



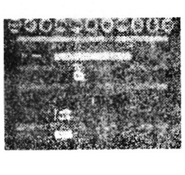
注意！——LINK CABLE的种类

6针转4针的连线中，其6针接头的2号线(GRAND)被划分为"与4针部分有连线跟没连线"的。有连线的CABLE会出现错误的关系，要多留意。

↑要详察CABLE盒，选6针接头一端的2号没有连线的来用吧。

2 调整各种设定

确认好各台主机的ID后，将其与电视配好AV端子。装好的话就暂先离开那个画面，然后在ID"1"主机上读取游戏资料，并在OPTION里设定圈数等项目。另外，能够行驶的场地与车辆，唯有街机模式里能选到的而已（车库车辆无法选择)、所以预先做好资料整理会比较好。



左图：圈数是以"2人对战比赛圈数"来设定。

3 全部选择"ライブ中继"(实况传送)

5	4	6
2	1	3

●多重显示的ID配置组合这回只有下面那3台的部份。

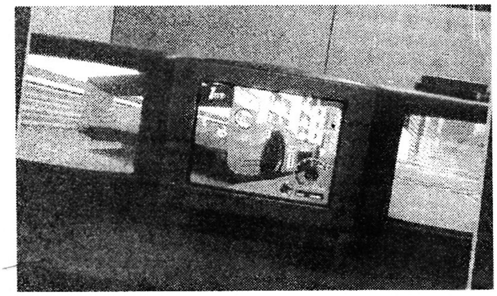
注意！——关于Machine ID

这ID是由连接上的PS2主机的组合来自动决定。相同的组合时，电源输入与CABLE的顺序就算不同也不会有所变化。

设定完了之后，在全部的主机上选择"ライブ中继"。在一瞬间的黑画面之后，期待的3面多重显示就会宽广地展现出来！

4 进行比赛！

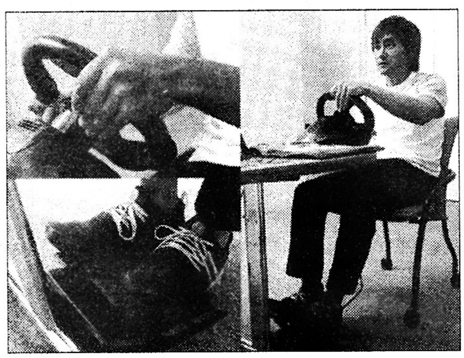
除了通常的画面外，还会加上左右45度前方视点的DEMO，所以就算是14寸也是逼真感十足！另外，由于每一台电视都会有音响的效果，因此音效上也非常劲爆喔。



←这种把戏在街机上本是小儿科，但在家用机上，就很有些看头了。但要付出代价。

招集车友，来场超劲爆的i.LINK对战!!

虽然一个人游戏时也能享受到劲爆的多重显示效果，但既然特地组装起来的话何不顺便玩看看i.LINK对战的滋味。这种玩家之间才有的白热化对战，是对电脑战中死也玩不到的。更何况在画面分割的2P对战中所无法选择的COTE D'AZUR赛道也能拿来使用了喔。另外，尝试一下多人数参加的团队、圈数99、轮胎损耗ON的"模拟Le Mans"的对战也未尝不可。而圈数、轮胎损耗、落后程度的各种设定在ID"1"主机上，比赛场地＆等级是以第一个做出选择的那台主机为主。所以只要拥有一个出现全部场地的资料，那就等于哪个场地都能对战的意思，但车辆会受到各主机上的资料左右的关系，所以要特别注意。还有一点，就算是用iLINK对战，车库中的车辆也是不能使用的。最后，泥沙赛道上2台、湿滑赛道上4台，是同时对战的最大人数。



↑罗技的GT FORCE卖得非常好。建议真·赛车迷玩家买一套。绝对能玩出感觉。档把的位置体贴！



←这位是日本2000年GT500赛事的冠军，受GT之父山内一典邀请，来玩GT3。现实比赛中他开『无限』……



业界烽火欲连天，霸王再披战袍——PS2，GO！

随着 NGC、XBOX 发售日的迫近，PS2 面临着自发售一年半以来最严峻的考验。尽管"FF X"将 PS2 的硬件销量推向了一个新的高峰，但是老谋深算的任天堂与擅打金钱战略的微软又岂会眼睁睁的让 SONY 轻易得逞？可以想见即将到来商战将会何等激烈，下面我们就来看看 PS2 能否顺利的度过难关……

责编／风林

面临严峻考验的 PS2，今后她的路是一帆风顺还是举步为艰……

从 7 月至年底的游戏业界重要事件

7月 PS2 第一款"FF"作品登场
●Final Fantasy X（19 日）

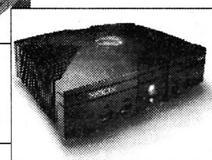


8月 新主机在日本国内首次亮相
●任天堂 SPACE WORD（25～26 日、幕张）

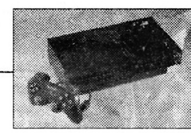


9月 同时发售的游戏有两款！
●GAME CUBE 发售（14 日）

10月 Xbox 在日本的正式展出开始！？
●2001 年秋季东京游戏展（12～14 日、幕张）



11月 在美国进行大火拼！！
●GAMECUBE（5 日）& Xbox（8 日）美国发售



12月 新主机重量游戏以及 PS2 的大作
●年底游戏发售超级尖峰期

游戏业界风云变幻，每个月都有值得关注的事情发生！看过上面的月历您就会明白，从今年 7 月至年底，月月都有牵动业界的重要时间发生。而且 PS2 专用硬盘也已经在 7 月 19 日与"FFX"同时发售，再加上尚未公开的 Xbox 日本地区发售日及价钱，总之，业界大事会一直持续到年底。

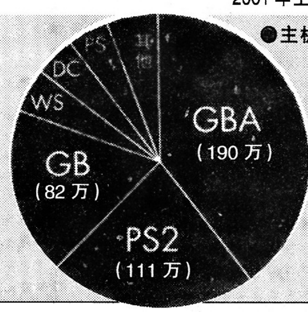


←要关注这些大事，当然不能错过《电软》了！无论是特稿还是新闻，只有这里才是权威哟！

DATA ROOM

首先让我们来回顾一下上半年游戏硬件与软件的销售数据。在这些数据中的最大焦点，无疑就是 GBA 的发售以及 PS2 第一款销量突破百万的游戏出现。尽管有这些非同寻常的事情发生，但是游戏市场低迷的走势并没有因此而缓解，硬件热卖、软件滞销的情况一直困扰着厂商。不过，这种情况会不会到所有主机登场后有所改观呢？

2001 年上半年（1～6 月份）的硬件销量



●主机发售量的另一面（1～6 月）

自 3 月 21 日开始发售的 GBA，创造了三个月实际销售量突破 200 万台的惊人记录。但是在 GBA 游戏销量方面，连《马里奥》也只卖到了 65 万份，由此可见即使硬件畅销，相关软件也未必可以大卖。



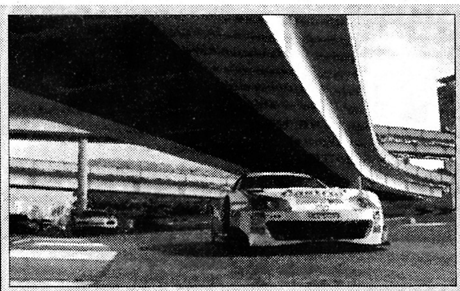




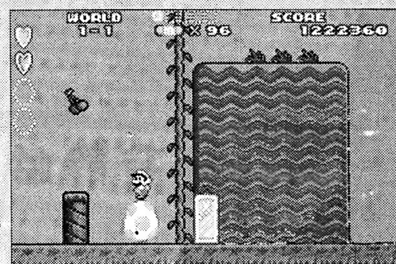
DATA ROOM

2001年上半年(1～6月份)的软件销量

排名	软件	机种	销量
1	GT 赛车 3	PS2	113 万套
2	勇者斗恶龙怪兽篇 2・鲁卡的旅程	GB	99 万套
3	鬼武者	PS2	94 万套
4	超级马里奥 Advance	GBA	59 万套
5	口袋妖怪水晶	GB	57 万套
6	超级机器人大战 α 外传	PS	52 万套
7	海贼团格斗版	PS	42 万套
8	实况胜利十一人 5	PS2	41 万套
9	塞尔达传说不思议的木之实～时空之章～	GB	35 万套
10	塞尔达传说不思议的木之实～大地之章～	GB	34 万套



↑「GT3」成为PS2第一款突破百万的游戏，也成为PS2第一款同捆软件！



→GBA目前销量最大的软件，自3月以来一直停留在日本游戏销量榜上，高居不下。不知道能够超越她的游戏会在什么时候出现，难道要「口袋妖怪」推出后吗？

焦点 1 "FFX"会不会成为PS2史上最畅销的游戏？

"FFX"的推出对业界起到什么样的作用？能不能使软件市场更为热销呢？

"FFX"将激活低迷的市场以及使SQUARE的收支增加

随着7月19日"Final Fantasy X"的发售，使"FF"系列首次在PS2上登场了。虽然比起当初所预定的时间晚了一些，但是距离前作"FF Ⅸ"的发售日正好一年，可以说推出的速度仍然是相当的快。

不仅如此，全系列中首款网络RPG"FF Ⅺ"也预定将在明年年初发售。而更令人意外的是"FF Ⅻ"的制作人员名单也已经公布了，虽然上市日期还未确定，但可以肯定的是"FF Ⅻ"已经在开发中了。像"FF"这种重量级大作，以一年一款的速度连续推出，这在游戏业界中也是绝无仅有的做法。

不过尽管"FF"系列推出的速度如此之快，但受到游戏业界不景气的大环境影响，导致SQUARE也出现了大量的财务赤字。因此，目前除了在WS上推出了几部游戏外，未来在PS2推出的作品，不算"FF"就只有与迪士尼合作开发的RPG"王国之心"一款而已，游戏推出的数量比较于以前已大为减少。

就SQUARE而言，也非常清楚目前所处的境地，如果继续单靠"FF"本身的号召力来赢利的话，将会使这一招牌系列的人气加速衰退。有鉴于此，SQUARE目前除了对"FF"的固有系统加以改变以适应未来人们对游戏新的需求外，也希望能够推出与"FF"同样具有号召力的新系列作品，以改变过于依赖"FF"的局面。而在此之前，"FF"仍然扮演着企业顶梁柱的角色。



不过值得庆幸的是，广大玩家对"FF"的支持不但没有退减，相反比以往来得还要疯狂。这可以从"FF Ⅸ"在PS AWARD 2001的玩家大奖中独占鳌头这一点上看出来。就作品本身的评价来看，"FF"系列可以说已经到达了前所未有的顶点。加上"FF X"推出后销量势如破竹，只要SQUARE将这种气势维持住，无疑将会为今后的激烈竞争打下良好的基础。

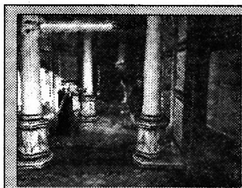
在"FF Ⅺ"的制作人名单中，我们可以看到"穿越时空"的田中弘道先生，以及"圣剑传说"的石井浩一先生的身影。而"FF Ⅻ"则有制作"放浪冒险谭"的松野泰己先生加入。SQUARE在这些即将推出的"FF"系列作品中，大胆地起用了这些充满个性的实力派制作人，我们期待他们凭借自己独到的看法以及不同的实力，将全新的构思溶入到游戏之中，使"FF"这部在游戏界呼风唤雨的作品拥有更多魅力。而且令SQUARE在创作上更加富有变化，能够常常推出令大家满意、耳目一新的作品。

"FF"相关的今后预定表

时间	预定
7月19日	"Final Fantasy X"发售 PS2的HDD发售
2001年内	WSC"Final Fantasy Ⅲ"发售?
2002年3月	网路专用 "Final Fantasy Ⅺ"将会发售?
4月	"Play Online"起跑?
？？？？	"Final Fantasy Ⅳ"、"Ⅴ"、"Ⅵ"发售
？？？？	"Final Fantasy Ⅻ"发售

焦点 2 在"FFX"推出后，还有哪些游戏值得期待？

以敏锐的目光探询今后重点游戏的去向，从现在到年末重量大作统览！

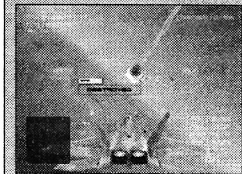


魔颤

机种:PS2　发售日:8月23日
类型:AVG　厂商:CAPCOM
前作销量:——

以爽快感为重点的全新作品，制作人三上真司的自信之作。尽管在此前传出三上对PS2硬件性能表示不满，不过相信这并不会影响到完成品的素质。应该说本作是8月中PS2的鼎力之作！

热卖度 5



皇牌空战 4

机种:PS2　发售日:9月13日
类型:STG　厂商:NAMCO
前作销量:40万本

以完全压倒性的画面给人以逼真的感觉。仅欣赏目前公布的未完成画面就已经感觉很厉害了，果然是NAMCO！游戏在难度方面会不会影响到本作在非玩家中的支持率……

热卖度 4



寂静岭 2

机种:PS2　发售日:9月27日
类型:AVG　厂商:KONAMI
前作销量:30万本

还记得前作给人们带来的恐怖感吗？这回KONAMI"变本加厉"的给广大玩家带来了全新一次心跳体验。不过，本作在恐怖程度上好像已经超越了普通人的承受力，不知道会不会被扣上"18禁"的帽子…

热卖度 3

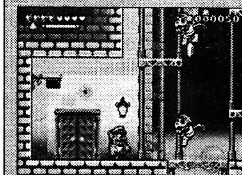


CAPCOM 对 SNK 2

机种:PS2、DC　发售日:9月27日
类型:AVG　厂商:KONAMI
前作销量:20万本

应该说这是目前最热闹的格斗游戏了吧，也亏CAPCOM能够想得出来。前作销量达到了20万以上，应该说在低迷的市场中算是非常不错的成绩了。不知道这回同时发售的PS2、DC版能够获得什么样的成绩……

热卖度 3



瓦里奥 4

机种:GBA　发售日:8月21日
类型:ACT　厂商:NINTENDO
前作销量:不详

玩过的玩家一定会对游戏中各种隐藏的宝物而乐此不疲，不过4代制作在GBA给人的第一感觉就是——太好看啦！超突出的二维性能赋予了本作足够吸引广大玩家的本钱，从长远来看本作应被看好。

热卖度 4



超级机器人大战 A

机种:GBA　发售日:9月26日
类型:SLG　厂商:BANPRESTO
前作销量:60万本

哈哈，足以毙掉PS画面的GBA版神奇的登场了，这真是机战迷的福音，毕竟是卡带为媒体，读碟当然是没有的啦！终于可以随时随地体验机器人的魅力了，一气呵成的感觉真好！

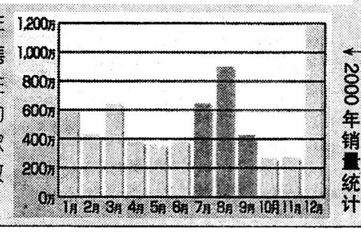
热卖度 5

网罗了所有游戏类型的发售表真是让人迷惑？

从今年夏天到秋季的预计发售的游戏上看，很明显的可以感觉到各公司都是竭尽全力的迎接商战。除了有超级大作"FF X"外，其他公司也都安排有重量级游戏的发售。例如CAPCOM的从"生化危机"演变而来的"魔颤"，还有已经发售并销量突出的任天堂人气赛车游戏"马里奥赛车ADVANCE"等等，可以说无论哪一款都绝对是各公司精挑细选出来的作品。所以，若是注意看《电软》每期发售表的玩家应该可以有十分充实的感觉。在PS2主机发售后大约一年半的时间里，由于各厂商的开发技术越来越成熟，因此软件的质量也稳步提高，暑期大作众多。任天堂方面，为了使GBA更为快速的普及开，甚至将战略游戏也安排在暑期商战中。而其他主机也拿出看家作品来分抢市场，像DC的"超级机器人大战"以及"莎木Ⅱ"、N64的"德比赛马64"等等，都是看到名字就想买的作品。这种现象可以说是厂商借"FF10"的东风，也为了扭转软件销售低迷的情况，而特意安排的。随着新主机的即将发售，以及年末这一销售旺季的到来，游戏厂商都满怀热情，这些都可以通过《电软》每月的发售表中看出。

DATA 夏季商战的重要性

夏季商战是继年底之外最重要的销售旺季，各厂商也会抓住商机投入了所有精力来促销产品，因此商家往往也乐于将大作放到这段时期发售。



让我们来看看编辑部中的游戏铁人们准备在暑期购买哪些游戏……



整天幻想但口袋空空的风林：

这个暑期游戏好像很多呀，对于荷包而言无疑是一次严峻的考验。在7月份，应该说“FF X”是跑不了的了，GBA风林也已经买了“马里奥赛车”，还有“黄金太阳”也已经划入考虑范畴。而8月份嘛，好像值得买的更多，仅PS2就有“魔颤”以及“啪啦啪啦啪2”两款必玩的游戏，GBA的“瓦里奥4”好像也是错过不能，真是头疼呢（笑）……以上这些如果硬着头皮买的话，倒还能承受，但是如果到了九月的话，恐怕就真的会“飞流口水三千尺”了。数数看，“寂静岭2”、“皇牌空战4”、“三国无双2”、“莎木2”还有NGC的发售以及任天堂的两款首发游戏……天哪，爱游戏真是一件痛苦的事情……



金子一屋子的游戏大佬莱因：

PS2的“FFX”已在第一时间7月20日购入，而8月23的“魔颤”，9月6日的“吉翁最前线”都是不可错过的游戏。至于“寂静岭2”看起来并不诱人，不想让自己烦恼的话不买为妙。至于“皇牌4”，还是看看自己的铁够不够了，因为9月好游戏太多了。

DC上“机战α”一定要买，而“莎木II”对我来说已经没有什么吸引力了，不会第一时间买（当天有PS2的“吉翁最前线”玩）。

GBA上最让我动心的当然是9月26日的“机战A”，绝对是超强的游戏。机战万岁！

焦点3 从秋季到年底之间，游戏大作将会陆续登场！！

令你难以按耐的游戏究竟会在何时推出呢？除了PS2外，其他游戏也不妨看看……


合金装备2

请注意PS2在年底将会登场的作品！正如前面所提到的那样，从7月一直到年底游戏业界可以说话题不断。而这之中的重点无疑就落在NGC与XBOX的发售上面了。同时还会伴有重量级软件推出，对于PS2而言自然不敢怠慢。下面我们就来看看截止到年底我们到底可以玩到那些超级大作。

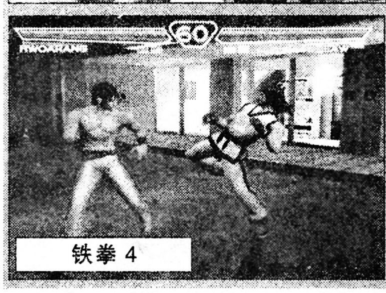
●超大作的续篇……
●更加引人关注……

名作续篇好像更值得我们关注？毕竟对于这些游戏我们心里还有些底……下面这些游戏名单包括厂商没有公布的作品，但是可以确定的是这些作品都将在年内有所交代，总之，通过下面这些游戏名单，相信你也一定会对年底商战充满了期待。



异度传说

游戏	说明
生化危机4	一直没有消息，PS2已经发售1年半了，明年初发售可能性大。
生化危机0	本作应该会在“4”后面发售，怎么说也要NGC普及量达到一百万以后吧……
灵魂能力2	在E3上展出一段影像后就没有音信了，估计会像铁拳一样来次突袭吧？
勇者斗恶龙8	ENIX已经表示将要加快开发速度，那么年底发售也有可能喽？
马里奥128	在8月任天堂展会上应该会有准确消息了！
塞尔达128	同上……
口袋妖怪“钻石”	上集是水晶，那么这回是钻石也很有可能！年末发售吧！
铁拳4	从互换基板上移植还会慢吗？年底必出！
VF4	街机版铁拳4就与本作较劲同日推出，家用版也会差不多！
随身玩伴2	一直没有消息……到底出不出呢？新PDA……
幻想水浒传3	早就宣布了，年底应该可以有准确消息了！
梦精灵2	看来在NGC上推出的可能性最大，不久就可以见到吧？
马里奥赛车128	能够卖到百万的赛车在明年一定会现身！
街头霸王4	有传闻说给NGC秘密开发中……



铁拳4

焦点 4　PS2专用硬盘发售！究竟市场前景如何？

发售日、价格、对应游戏都已公布！但是购买的好处在哪里呢？

硬盘的存在价值明确与否将是关键

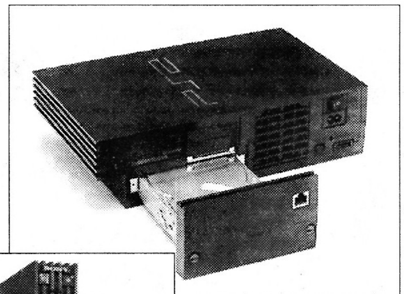
去年6月公布的PS2专用硬盘，如今已经与“FF X”在7月19日同时发售了。先前的7月5日在PS.COM上也已经展开了预约，到现在，这批硬盘已经被抢购一空。同时对应硬盘的游戏也相继登场，各游戏厂商也正在考虑对应PS2网路的事宜。

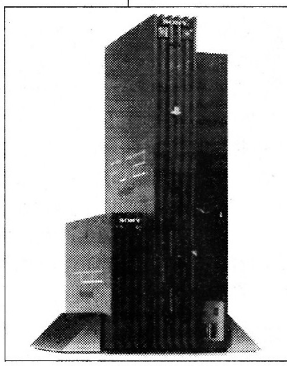
尽管目前已经有很多游戏都宣称支持硬盘，但是像“A列车”那样为了保存追加的资料集或像“FF10”为了缩短读取时间而使用硬盘的话，硬盘存在的意义充其量不过是为了游戏方便一点罢了。

由于PS2硬盘容量有40GB之巨，所以在价格上相当于三款PS2游戏，这样一来，可能会使部分玩家的购买心理发生变化。不过，随着今年PS2的网络事业的发展，硬盘的用途将会越来越大。在PS2的网络服务计划中，利用宽频网络下载音乐、影片是一大卖点。

目前，硬盘给人的印象还是“非常昂贵”。SCE必须从人们观念上进行改变，否则对于硬盘的普及来说将会非常艰难。许多拥有PS2的玩家觉得硬盘只是可有可无的东西，而SCE应该让消费者觉得硬盘是像震动手柄一样必备的标准配件，如果成功的话对于今后PS2网络计划的普及也将起到不可低估的作用。

而且SCE已经发售内附硬盘的LINUX开发工具，应该说一切已经准备就绪。关键，以后会借此诞生什么样的游戏呢？SCE要面对的课题还有很多。





←↑买块硬盘到底有没有用呢？其实，最主要的还是看价格方面了，以18000日元的硬盘来说，合人民币就要1300元，这对于中国玩家而言就是一个非常大的负担。当然，如果今后不上网的话，硬盘的用途也就大打折扣了，有没有必要呢？真头痛。

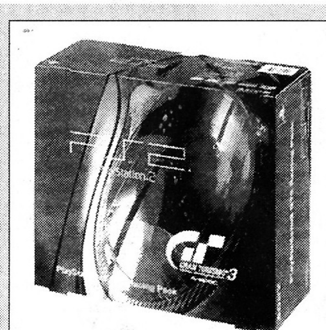
焦点 5　面对廉价的NGC，PS2会降价吗？？

与其等对手出现后根据对手的动向展开战略，不如趁对手还没有出现就占尽优势……

来看看编辑部内的观察家的看法……

关于PS2是否会在圣诞降价的问题，我觉得这是务虚讳言的商业行为：一方面，作为对手的新主机出现，而降价是最好、最有力的对抗武器；另一方面，强力软件陆续在年底推出(mgs2等)，配合降价的攻势，PS2很容易巩固自己在圣诞黄金季节中的统治地位。应该说，与次世代时期不同的是，PS2的价格在主机发售后一直保持比较平稳的态势。

这主要是因为由于DC的过早出局，使得PS2在1年多的时间里根本没有对手、一家独大，根本不需要运用价格杠杆来调节销量。但是随着NGC发售的临近，索尼历史上最大的考验也将随之到来，考虑到NGC极具挑战性的定价，PS2如果仍然固执己见，一定会受到重大打击，在这种情况下，使用软件＋降价的手段，几乎是必然的。



←同捆版的35000型PS2引发了抢购热潮，也创造了目前「GT3」130万本的惊人成绩，可见SCE这一手的确起到了很大的效果。

焦点 6　两大格斗相继移植，PS2稳操胜券？？

随着“VF4”与“铁拳4”街机版的推出，家用机版的发售就成为了人们关注的焦点……

来看看编辑部内的观察家的看法……

很多人都看好“TK4”和“VF4”的家用版发售，认为这两个软件将会是“FFX”之后又一个推动PS2主机销量的作品。但实际却未必如此。

查一下资料就知道，作为HARDCORE玩家的代表类型，对战游戏的销量正在急剧下降：“VF3”在日本勉强卖了40万份，“SOUL CALIBUR”与“TTT”也不过50万上下。做为街机的移植作品，对战游戏的普及要依靠街机的大流行来推动－－当初土星版“VF2”近170万的销量就是在街机游戏的黄金时代诞生的，而那已经是这类游戏在家用游戏中所能够达到的极限了。

确实，“VF4”目前在日本势头很猛，大有重振街机游戏的样子。但仔细分析一下便可以发现，世嘉在“VF4”上使用的那些手法：网络排名、网络组队等等几乎全都是针对HARDCORE玩家的，而LIGHT USER不但对此兴趣缺缺，更没有机会欣赏和享受“VF4”的乐趣(据说现在的LIGHT USER上机台一般活不过40秒)；“TK4”方面，从操作的简单和入门手法方面来看，甚至不如“SOUL CALIBUR”。而没有LIGHT USER的支持，游戏就几乎无法对PS2造成任何影响，SEGA的翻本也许只会是一场春梦。



←关键之战……



任天堂 RPG 强袭 GBA!!

黄金の太陽®

GBA	厂商:任天堂	类型:RPG
	发售日:2001 年 8 月 1 日	

文/危险分子　责编/风林

一向对 RPG 不屑的任天堂完全原创的游戏，超乎人们想象的出色！尤其是在 GBA 上，能够出现这样的游戏实在是令人诧异，仅仅不到 4 个月就出现了这样好的游戏，如果再过一年的话，将会是什么样的境界呢！不管这么多了，大家还是不要错过这款游戏先！

人物出场介绍



主人公罗宾(ロビン): 在**ハイディア**村出生的 17 岁少年，和奇奥罗特是非常好的朋友，拥有地属性魔法的特质，是个有一个有很高能力的剑士。



奇奥罗特(ジェラルド): 自小和罗宾青梅竹马，17 岁，也出生在**ハイディア**村，拥有火属性魔法的特质，是一个攻击能力很高的战士。



伊万(イワン): **カレイの町**一位商人的儿子，15 岁，是少数能使用风之魔法的才子，能使用名为“**リード**”的特技。



琪拉丝敏(ジャスミン): 也是**ハイディア**村出生的 17 岁少女，拥有火属性魔法的特质的专职魔法师，其余的就不太清楚，只知道她有个哥哥。



玛利亚(メアリイ): **マ－キュリ－の灯**台守护者一族的末裔，拥有水属性魔法的特质，能运用水之魔法为他人疗伤，是主人公冒险必不可缺的伙伴。

○剧情

故事发生在艾纳奇斯托(**エナジスト**)的哈伊塔亚(**ハイデイア**)村。有一天村子村子突然受到阿鲁发山上滚落巨石的袭击！主人公罗宾(**ロピン**)和他的朋友奇奥罗特(**ジェラルド**)离开村子去避难，在途中发现被激流卷入水中的卡尔奇亚(**ガルシア**)。主人公们为了救助卡尔奇亚而去向村人求援，但这时巨大的岩石落了下来，村子、亲人、朋友都消失了……

○流程

屋外下着磅礴大雨，阿尔法山下的哈伊塔亚村子发生了巨大的灾难，有快巨石从山上掉下将滚落进村子，届时一切都将化为乌有。为了自己的儿子，善良的母亲将罗宾从睡梦中叫醒，并让他赶快离开村子去外面避难。虽然固执的罗宾百般不愿但也没什么办法，只得去找自己的好友奇奥罗特一同离开，而这时奇奥罗特还因为一个宝箱不肯离开呢！这时巨石已经滚落了下来，为了争取时间，为了掩护更多人能有时间逃离村子，村中所有会魔法(**エナジ－**)的成年人一起出动，发动魔法挡住了巨石，但看样子他们并不能支持太久，因为那巨石太大了！时间就是一切，为了保护村子和家人，罗宾和奇奥罗特准备去山下向大长老求助，那有许多拥有强力魔法能力的人。他们经过途中的瀑布旁的琪拉丝敏(**ジャスミン**)家时发现急流将卡尔奇亚卷入水中，随时都有生命危险。为了救他，罗宾和奇奥罗特迅速赶到山下，向长老说明情况后带着一位勇者便回去了。但时间是无情的，罗宾和奇奥罗特不但没能救到同伴，巨石还滚落进村子，什么都没有了………罗宾大喊着向家的方向而去，奇奥罗特紧随其后，谁知在途中他们遇上了赛特御罗斯(**サテュロス**)和梅娜塔伊(**メナ－ディ**)。罗宾和奇奥罗特救人心切，不听那两人多说就想闯过去，却被无情的打倒……

○剧情

巨石掉落的事情已经过去 3 年了，村子还在，但卡尔奇亚、琪拉丝敏一家和罗宾的父亲却永远的消失了。和平的生活并不能让罗宾的心平静下来，3 年前的事情至今还深深埋在他的心底，他一直为自己的无能而感到懊悔，为此罗宾不分白天黑夜的练习魔法，希望以后能帮上大家的忙。为了更好的学习魔法，罗宾、奇奥罗特和琪拉丝敏一起去找伟大的炼金学者斯库雷达(**スクレ－タ**)学习更强的魔法，谁知在路上……

○流程

奇奥罗特在村子里练着魔法，自以为很了不起，后来跟着琪拉丝敏去罗宾的家，看到罗宾正在用超能力补房子的时候，奇奥罗特才知道自己的能力其实并不算什么。三人为了能学到更强的魔法而告别了家人，在村内闲逛一会后就向西找炼金学者斯库雷达去了。在路上，三人又遇上以前将他们打倒的赛特御罗斯和梅娜塔伊，这回双方都好象很客气，但赛特御罗斯和梅娜塔伊的出现有什么企图呢？罗宾一行找到斯库雷达后得知，要解开炼金术强大力量的封印就必须去**ソル**神殿，而去神殿的路上又有神宫严密的看防，但罗宾他们还是利用神宫巡逻时的空隙溜进了神殿。

○剧情

罗宾一行成功的进入了**ソル神殿**，但神殿内机关重重，而且他们还不知道有巨大的灾难在伴随着他们。

○流程

进入神殿后先要经过一个水池，通过最右边的平台能进入下一个通道，在另一个水池中有3个通道。先进入中间的通道内取得宝箱中的水晶眼球，然后去右边的通道内将水晶眼球放如雕像的眼中，这样左边的门就打开了。进入深层通道后先要找到另一个水晶眼球，然后来到一处有6个女神像的地方，用**ムーブ**特技将最左边的石像移开，将水晶眼球按好后再移动最右边的石像，这样就能去到大厅了。在大厅斯库雷达让大家帮他一起找机关，罗宾他们来到二楼，将地面上有月光之纹周围的石像推到坐台上之后奇怪的事发生了，原本月亮的图案变成了太阳！斯库雷达让大家再仔细找找。罗宾想了一下，他将太阳之纹周围的石像推到坐台上，在平台上竟然出现了一个洞！罗宾又用**ムーブ**特技将中间的托盘女神像移入洞中，奇怪的事发生了！太阳之纹变成了月光之纹，难道说……果然，将原先月光之纹周围的石像都推到坐台上之后，月光之纹也变成了太阳之纹。这时楼下传来奇怪的声响，在大厅出现了一个通往异世界的时空门！罗宾他们进入到时空门里，在异世界那他们看见了分别代表4个元素的四个神像，大家为此发现而欢呼雀跃。斯库雷达想亲自解开封印却有心无力，只能把重任交给罗宾和奇奥罗特。罗宾和奇奥罗特从右下的地之女神像（**ヴィ－ナススタ－**）开始，然后是右上的水之女神像（**マ－キュリ－スタ－**），再接着是左下的风之女神像（**ジュピタ－スタ－**）安顺序解开封印，当还剩下最后的火之封印时赛特御罗斯和梅娜塔伊又再次出现，并且抓住了斯库雷达与琪拉丝敏，他们的要求很简单：交出封印之石。为了大家的安全，罗宾只得在解开所有封印后将封印之石交出。但斯库雷达还是被抓走，而琪拉丝敏也因为失踪的哥哥突然出现离开了罗宾。封印被解开了，异世界的能源平衡遭到破坏，整个神殿和阿尔法山面临着崩溃。虽然守护神出现，但他也不能阻止这一切了，随着"轰"的一声神殿被深深的埋在阿尔法山下了。罗宾和奇奥罗特回到村子，长老和神父看到他们回来就什么都知道了，一番对话之后罗宾和奇奥罗特知道了事情的严重性。为了找回那4块封印之石，罗宾和奇奥罗特离开了哈伊塔亚村踏上了冒险的旅途……

（未完待续）

系统解析

●在游戏中按SELECT或A后会出现4个选项——

エナジ－：进入此选项后能更具不同的角色来选用魔法.

アイデム：用来装备武器防具和使用道具药物。

ステ－タス：检查角色的状态。

ジン：精灵系统，将加入的精灵与角色合体，游戏中共有4种属性共28个精灵，详细的资料请参看下文。

●按下START后出现ポ－ズメニュ－系统，其中有三个选项——

はうけんをきもく：储存进度

いますぐスリ－プ：推出游戏

かんきょうせつてい：游戏系统的各项设定

●战斗系统

たたかう：进行战斗

にげる：逃跑

ステ－タス：检查状态

●在进入たたかう后有6个选项

こうげき：普通攻击

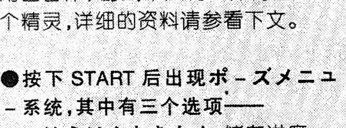
エナジ－：使用魔法

ジン：精灵攻击

しょうかん：精灵魔法

アイデム：使用道具

ぼうぎょ：防御



全精灵加入手册

地之ジン

★ソロ：在**ハイディア**村强制加入。

★グラニト：**コリマ**村有栅栏的房间里面的地下道中进入栅栏里得到。

★マイカ：在**迷いの森**的南西可以得到。

★カルクク－：在**プアップ**村中听到钟声逃走的狗，在它进入的地方使用**イマジン**。

★アイヴィ：**マカラン**砂漠的洞窟小岛**ジ－**从**トレビ**的洞窟到**カレイ**的船场。

★バルブ：宝岛的地下六层

火之ジン

★バ－ン：从**ク－プアップ**到**ビリビノ**途中的洞窟。

★コロナ：在**イミル**村中最深的瀑布中。

★フィ－バ：在**シ－アン**村北边的地区。

★ダイナ：在**カレイ**町，外面有台阶的家的断墙处跳下。

★ジエネ：在**トレビ**街中东边门前到崖下向右走。

★マグナ：在**スハ ラ**砂漠使用**イマジン**。

★ヒ－ド：在**ラリベロ**町，屋顶的武器屋二层外面的墙壁。

风之ジン

★ゲイル：在**ビリビノ**町、从教会前的栅栏前的草丛种。

★シルキ－：在**トレノ**中最上方右侧的树。

★バイス：在**フ－チン**寺的瀑布的洞窟中。

★スモ－キ：在**マカラン**砂漠中使用**イマジン**。

★ツヴァイ：在**ハイディア**村，对**スクレ－タ**家前路便的岩石使用**リフト**。

★エレキ：在**アルタミラ**洞窟的取泡泡途中路上。

★ブリ－ズ：在**バビ**灯台左右的柱子附近。

水之ジン

★フィズ：角色**メアリィ**初期就能得到。

★ソルベ：在**マ－キュリ－**灯台的水道打开后下一个房间右边第四个瀑布中。

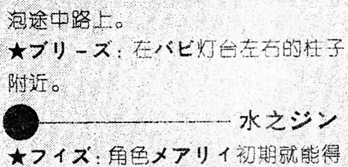
★ミルキ－：在**シ－アン**村水路中将听到脚步声就潜水的**チルド**冻住后得到。

★マ－チン：在**アルテイン**矿山最下方矿区的右边。

★スウィズ：过了**トレビ**西边的桥后，在前方的区域中得到。

★ミント：**ルンパ**村的**ドドンパ**监狱中入狱的**ドンパ**处得到。

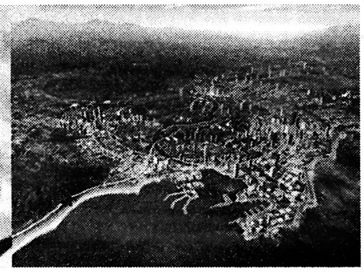
★チチ：在**スハ－ラ**通行所左边



待续……

女神异闻录 2—罚





文/三日月



PS	厂商:ATLUS	类型:RPG
	发售日:2000.6.29	

(接上期 55 页)

第六章 孤岛的黑手党

ZODISC

舞耶等人去了梦崎区的 ZODISC(ゾディアック),进入了内部的 DISCO 便找到杏奈。杏奈以前和达哉经常也会来这里,克哉问杏奈在达哉失踪之前,有没有说过一些特别的话。杏奈记起他在失踪之前,说过什么要赎罪的话。PAOFU 问这里谁是老板,杏奈说好像最近有一些中国台湾来的 MAFIA 接管了这里,一些诱拐集团的人经常在这里出入,有些人还说着中国话。丽请杏奈放心把法子和达哉交给她们,她们会拯救达哉和法子的。

他们通过 DISCO 进入建筑物内部,这里除了会出现前章的恶魔之外,还有一些 MAFIA 的人出现。和他们对话不可能达成契约或取得塔罗牌,因此可以借此机会涨经验值提升舞耶和 PERSONA 的 LEVEL。不过要留意他们的物理攻击非常强,最好使用一些物理攻击无效的 PERSONA,这样便可以轻松地增长经验值。

到了 3F 右手边的秘密赌场门外时,会有人问舞耶暗语才可进入,她们只好再去探听正确的暗语。舞耶等人走到 3F 另一边的房间,进入后 PAOFU 会叫众人在门口等他,他和 MAFIA 的人用中文对话、你坦白吧…我生气了"、"干什么!?不行!"等,之后便发出枪声。克哉他们立即进去,只见两个 MAFIA 的人躺了在地上。PAOFU 并没有杀死他们,他们告诉 PAOFU 真正的暗语是"Panther"。不过 PAOFU 的行为再次令克哉不满,两人便争吵起来,丽见状便劝二人尽快赶去秘密赌场救法子。

舞耶他们再次来到秘密赌场门口,说出暗语门便被打开。进入赌场后克哉看到曾经在署长房间出现过的客人——脸上有很长疤痕的男人。PAOFU 看见他后面色变得凝重,一声不响便走向那男人的位置。但被那男人身边的手下上前阻止,并且用中文问 PAOFU 是谁,那男人也用中文叫他的手下让 PAOFU 等人过去。克哉问 PAOFU 那男人是谁,原来这人的名字叫云豹,是个卑鄙的杀手。克哉惊讶为什么署长会和这杀手有关系。但云豹却叫克哉拘捕 PAOFU,说 PAOFU 在台湾杀了他 25 个人,他才杀了一个日本人,这样对他并不公平。PAOFU 并没有理会他的狡辩,直截了当问他须藤龙藏的企图。云豹继续在狡辩,他说自己是协助警察和新日本政府的人,是 JOKER 猎人。克哉也发怒地问法子到底在那里,云豹便叫人把法子带出来。当舞耶和丽上前察看法子时,云豹便叫法子攻击众人。神情呆滞的法子突然发动 JOKERPERSONA,而且这次比上次又再进化成长了。

要打倒 JOKER 法子,首先一定要消灭两个流氓(リュウマン)。千万不能小看这两个流氓的攻击力,虽然他们不懂使用魔法,可是枪击的物理攻击很强。另外这次 JOKER 的攻击属性是水和冰,还有专用的附身魔法。要对付它们,最好准备好两种 PERSONA,第一种是物理防御力强的 PERSONA,在消灭两个流氓时使用。第二种是水系和冰系防御力强的 PERSONA,当 JOKER 在后段时会不断放出水和冰系的魔法,只要到时换了这些 PERSONA 后便不用害怕它的魔法攻击。

神秘人

把 JOKER 打倒之后,发现云豹等人已经逃离现场。克哉第一时间问 PAOFU 所讲是否属实,PAOFU 没有否认但也不承认,克哉他们觉得 PAOFU 的身份越来越神秘。这时丽叫两人暂停争吵,赶快把法子送去 VALVETROOM 救治。

法子在 VALVETROOM 回复过来,杏奈问克哉是否要把法子拘捕。克哉以现在证据不成立为理由,不打算把法子拘捕,不过要杏奈负责监管她,杏奈连忙向克哉道谢。克哉觉得要把真正的主谋捉到才是最重要的,政府、警察和外国的 MAFIA 组织,一切的谜仍未解开前,他绝对不会放弃的。正当丽觉得克哉十分温柔和坚强的时候,克哉的手机响起。有一个男人找克哉,叫他如果想要有关 JOKER 消息的话,便在约定的时间到青叶区的青叶公园找他。克哉问他到底是谁时,他称自己为 SNEAK(スニーク),还问克哉记不记得他。克哉挂线后便问众人的意见,大家认为不过在没有线索的情况下,应该去试一试。于是众人便起程到青叶公园去。

春日山高校

在平田区的春日山高校,有"渣滓学校"(カス校)的别称。玩家到了这可以自由进入学校内,不过这里并没有特别的 EVENT 发生,只是在天台和 B1 才会有学生出现。玩家可以在这里增长金钱和经验值等。但要留意由 B1 到 4F 的地方,出现恶魔的 LEVEL 很低,对话成功后所给的塔罗牌数量很少,打倒它们得到的金钱与 LEVEL 也不多。如果想要遇到更高更强的恶魔,可以到 B1 特别入口的防空洞。里面有很大的地方和 LEVEL 较强的恶魔,但在防空洞内没有自动绘画地图系统,因此玩家要小心迷路。

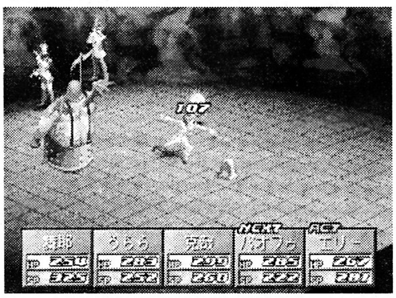


第七章 新世塾

青叶公园

克哉收到神秘电话之后,便和舞耶等人去了青叶公园的休息所。约定时间到了后,一位身穿大衣的男子走进休息所,坐在克哉背后的长凳之上。他对克哉他们说,由于现在没有时间,因此不能以真面目见他们。正如舞耶她们所知,警方和 MAFIA 也

是由须藤龙藏背后的神秘组织所控制。但除此之外，还有传媒和很多举足轻重的企业等，也和这个称为“新世塾”的神秘组织有关。克哉问他新世塾和须藤到底有何企图，可SNEAK不知从何说起。克哉要返回警署找署长和岛津，被SNEAK阻止。还说如果他们冲动的话，只会步克哉父亲的后尘。克哉惊讶他为何会知道他父亲的事时，SNEAK解释新世塾现在仍轻视他们，他们要掌握须藤的犯罪证据才可以行动。另外除了克哉他们调查须藤之外，还有人在调查新世塾。SNEAK叫克哉尽快和他们合作，他把对方的两张相片留下便匆匆离开。PAOFU看过两张盗摄的相片后，便怀疑SNAEK的可信程度。不过克哉的直觉告诉他，这人好像在偿还自己的罪行。由于只有两张相片，舞耶等人不知怎样联络对方，于是丽便提议到青叶区的葛叶侦探事务所，利用传言把他们找出来。



寻人

众人到了葛叶侦探事务所，由于他们不知道怎样散播传言，才能把那一男一女找出来。丽这时提议把“掌握事件情报的男或女，会在PARABELLUM酒吧出现”的传言散布出去，因为他们看过相片，所以便可以认出他们。PAOFU说这样会把很多传媒引来，没有别的办法，舞耶他们唯有一试，但PAOFU有不祥的预感。

游戏这里出现了很大的分支，在选择把丽提议的传言散播开去时，需要选择男或女的。如果玩家选择了男的话，南田圭便会成为同伴，如果玩家选择女的话，桐岛英理子便会成为同伴。两个分支的版图和故事也有一些分别，玩家要好好考虑后才选择用谁。

第八章 新的合作者

PARABELLUM

舞耶让轰社长把传言散播出去之后，一行人便赶去目的地PARABELLUM，等待那位目标人物出现。由于这传言会引来很多传媒的关注，因此舞耶等人便会兵分两路，丽和PAOFU在酒吧内阻拦传媒，舞耶和克哉会在酒吧对面的人行道等他（她）出现。PARABELLUM内果然有很多传媒的出现，当中还包括舞耶的上司水野总编辑。PAOFU似乎不满要他负责的工作，说应该由克哉扮演那目标男女。丽一边喝酒一边和PAOFU说一些内心的话题，可是PAOFU奇怪她为何和他说这些话。舞耶和克哉冒着寒风赶路，克哉问她觉不觉得冷。

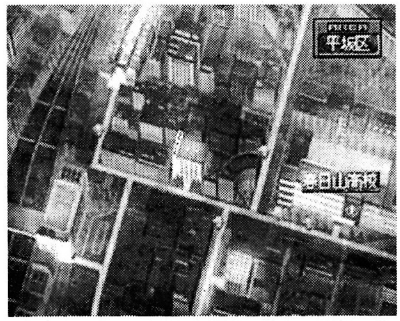
克哉始终怀疑这次的计划能否成功，目标人物是否会出现？来了又如何应付等不安的问题围绕着他。舞耶叫他不要多想，以她的口头禅“LET’S POSITIVE THINKING”来安慰他，克哉听后就脸红了，舞耶忍不住捂嘴而笑，尴尬的克哉问她有什么可笑。由于克哉觉得自己经常会背负很多重担，因此便会想很多。舞耶觉得只要是自己选择的决定，便不会觉得是一种负担，克哉称赞她很坚强。

就在两人对话的时候，目标人物已经出现在PARABELLUM门口。舞耶二人立即走到他（她）面前，并且告诉他（她）有关的事情。这时PARABELLUM内的水野总编辑，看到在门外的舞耶，便推断那人便是目标人物。PAOFU见事情败露了，便和丽一起做戏吸引传媒的注意。丽不知是否喝醉了，还是在意PAOFU所说的台词，竟然真的殴打PAOFU，把他逼到酒吧门前。因为PAOFU阻碍了水野总编辑出外找目标人物，所以水野总编辑便与丽一起殴打PAOFU，难道这便是PAOFU的不详预感。

新的合作者

镜头转到了装修华丽的地方，这里正是鸣海区高级酒店PLEIADESHOUSE的房间。在场的除了舞耶和克哉之外，SNEAK留下相片中的二人同时也在房间出现。一位像是管家的人吩咐下人开门让丽和PAOFU进来，克哉便叫他们两人坐下，但是二人看来仍为酒吧的事情生气。经过克哉的介绍后，知道相片中的男子叫南田圭，是大企业南田集团的太子。女的叫做桐岛英理子，是在就读的大学生，同时也是模特儿界的新宠儿，很多人称她为ELLIE。他们是圣艾露美学园的同学，而且两人也懂得使用PERSONA。

克哉问圭为何要调查新世塾，圭反问他们有没有见过“神田久鹰”的人，PAOFU说只知道他是须藤龙藏的秘书。圭怀疑这人的真正身份是“神取鹰久”（《女神异闻录》中的大奸角）。克哉问是不是引发御影町事件的SEBEKU（セベク）公司的社长，他应该在那次事件中失踪了。圭补充说神取在三年前企图毁灭世界，应该早已被他



们打倒。PAOFU好奇地问二人，是否为了神取的影子而调查新世塾？圭当然很在意神取的生或死，不过英理子是为了调查流行的“望龙占卜”，偶然之下才会遇上圭。圭和英理子在听过舞耶他们的话后，推断新世塾现在很需要JOKER的力量。圭调查到他们把一些曾经召唤过JOKER的人掳走，并且把那些人关进这酒店附近的“理学研究所”。英理子补充新世塾是利用占卜的手段，把JOKER的传言广泛地散播开去，而散播的人应该是望龙千鹤，她利用流行的望龙占卜术吸引群众的注意。

圭在这时提议兵分两路进行调查，他负责理学研究所的秘密，英理子负责到珠闲留TV调查望龙千鹤。这时如果玩家先前选择了圭的话，舞耶四人便会和圭一起去调查理学研究所。相反如果选择英理子的话，舞耶四人便会和英理子一起去珠闲留TV找望龙千鹤。决定了行动之后，一位好像圭的管家的人走到舞耶面前，这位叫松冈的男人很不客气的说不希望圭进行调查，并且说舞耶她们的行动和南田集团无关。听罢这人的话后，舞耶没有理会他，而且还马上展开调查行动。

第九章（南田圭篇）JOKER的人体实验

下水处理设施

离开酒店后的舞耶等人，来到理学研究所。不过由于守卫森严的关系，众人无法进入研究所之内。圭建议众人经由附近的“下水处理设施”进入，那里除了可以通到研究所的地下停车场之外，设施中的守卫也比较薄弱。当舞耶等人进入下水处理设施之后，圭向众人解释这里的保安系统。设施之内会分成A和B两条通道，每条通道由三个部分组成。为了安全，各部分都设计



成迷宫一样，并且每隔一定时间，便会排出大量的水来防止入侵者。因此进入了每个部分之后，必定要在10分钟内找到出口，而且不能走回之前的入口。由于这两条通道的门，也是由这里的第一和第二控制室控制，因此需要留下两个人在控制室操作开关。

克哉问圭为何会这么清楚这里的保安系统，圭很惭愧地说这里的一切资金，全部都是他家族财团对须藤龙藏的政治捐款，但是他并不知道用途。PAOFU 问他这样做对他有没有问题，圭说只是按自己相信的路走，PAOFU 也不禁称赞他。

就在众人要决定谁留下来的时候，他们背后传来“交给我们”的声音。原来声音的主人是神取鹰久的同母异父兄弟，有“身番长”（番长是指中学里不良少年的老大）之称的城户玲司，他的身后还有好友村园麻希。他们与圭和英理子是圣艾露美学园的同学，也同样拥有使用 PERSONA 的能力，这次是受到英理子的拜托前来协助圭。圭把电子锁交给了二人，麻希负责第一控制室的 A 门，玲司负责第二控制室的 B 门。最后圭把对讲机交给舞耶，要开 A 或 B 门只要和控制室的二人联络便可。

由于 B 通道上的道具比 A 通道多，再加上 B2 的路线较短，因此笔者在这里建议玩家选择 B 通道进入理学研究所的地下停车场。另外由于进入每个部分之后便不可以回头，因此玩家在进入每部分之前最好 SAVE 一次，这样可以在选择错误时重新开始。当进入每部分之后，便要在10分钟内找到出口，因此无谓的战斗和交谈要应免则免，尽量利用逃走来节省时间找出口和取宝物。

地下停车场

舞耶众人成功通过下水处理设施，到达理学研究所的地下停车场。在他们的观察之下，发现这里的守卫并不算森严，只有一个守卫在入口守着。克哉看到守卫带着机关枪感到惊讶，圭解释这并不是他们财团雇用的人，是须藤龙藏的手下。为了不惊动其他守卫，要不动声息收拾他，于是丽便自告奋勇要色诱那守卫，并且马上走了出去。正当众人想阻止鲁莽的她时，PAOFU 第一时间冲了出去，利用纯熟的弹指武器把那守卫打晕，跟着向丽揶揄一番。克哉叫她把色诱之计留待下次使用，原本已经生气的她变得更怒气冲冲。最后在舞耶的催促下，只好跟着众人进入理学研究所。

理学研究所

当众人经过警备管理室的门前，听到房内传来一阵吵闹的声音，于是众人便偷听发生了什么事。房内有两名守卫捉到一位染了头发的高中生，如果玩过上一部的玩家一定会认得这位高中生，他便是《罪》的一位同伴，是渣滓学校的“番长”三科荣吉(是我在《罪》中最喜欢的角色啊)。因为他怀疑自己的朋友杉本被人捉到这所研究所作人体实验，所以他便来这里找人，结果因迷路而被人捉了。

两位守卫正想要把荣吉交给研究员时，圭和众人出手相助。把这两个喽罗般的守卫收拾后，舞耶等人相信荣吉的朋友杉本因为曾经召唤过 JOKER，所以才会被人捉到这研究所之内。克哉叫他先回去，把他朋友杉本的事交给他们，不过荣吉希望舞耶可以带他一起调查，可是克哉等人并不赞成。这时刚刚脱离青少年阶段不久的圭，很明白荣吉现在的心情，并不是说回去便可以回去的，因此便提议带他一起调查。不过要荣吉答应不能妨碍他们，在途中说要他回去便要回去，荣吉答应之后众人再继续进入研究所内部。

舞耶他们走了不久，便找到了集合人体实验受害者的地方“独房集合部屋”。众人发现有位被 JOKER 魔化了的受害者，其余的人即使还未被魔化，但都显得痴痴呆呆。荣吉一边叫着杉本的名字，一边挨个房间搜索他的踪影，可是并未发现杉本本人。这时圭便拜托荣吉，叫他把所有受害者带到地下停车场的货车之上。克哉问圭打算如何，圭说要把这些受害者送到自己的医院进行治疗。荣吉答应了圭后，便把杉本的事拜托舞耶他们，众人便继续在研究所进行调查。

在这间理学研究所的通道上，总共会有四种不同的闸门出现，分别是 A 闸、B 闸、LV1 闸和 LV2 闸。A 闸和 B 闸只要利用一些切换键来控制，LV1 闸和 LV2 闸必须要取得保安卡才可以通过。虽然看来很复杂，不过由于有多个切换键在版图之内，因此玩家很容易便可以顺利通过。在 B1 的左上方，会有一位研究人员出现，因为他已经很厌恶自己进行的人体实验，听到圭等人正在调查有关事情，于是把 LV1 SECURITY CARD 给舞耶。在 2F 的右下角，有一位研究员也因同样理由而协助众人，把 LV2 SECURITY CARD 交给舞耶，这样众人便可以顺利进入 3F 的研究室。

特异功能少年

众人进入了研究室之后，便调查研究所的电脑。根据电脑显示的资料，当中包括了一些“JOKER 和人分离的基础研究”和“控制二足步行驱动，移植人体脊髓神经报告”等报告。不过最令圭惊讶的，是一个以神取鹰久署名的“人工开发 PERSONA 的研究报告”。原来圭一直追查的神田久鹰的真正身份是神取鹰久。

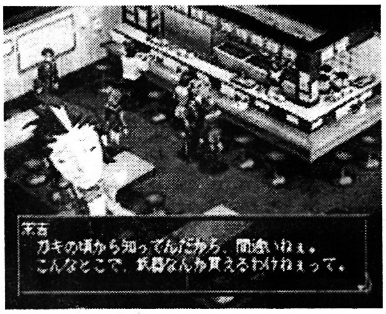
PAOFU 马上拿出手提电脑把所有的资料 COPY 过来，并且对众人说只要3分钟便可以完成。当 PAOFU 的 COPY 工作快要完成的时候，丽被研究室内的某东西吸引，并叫众人进入研究室的内部。当众人进入那房间后，都被眼前的景象吓了一跳。在漆黑的房间内，有一部印着 JOKER 字样的机器，并且在众人面前打开。神秘的机器内有很多大型的玻璃试管，内里装着一些像是液体又像魔鬼的东西，闪着好像



眼和口的光，还向着众人张牙舞爪。就在众人也目瞪口呆之际，背后传来圭很熟识的声音“你还在做间谍吗，南田君……？”。

众人回头一看，房间内四面的灯都开着，一大群手持机枪的士兵冲入包围众人。神取鹰久站在高层的通道之上，身边还有两名士兵用枪胁持着三科荣吉。圭看着应该在三年前死掉神取鹰久，问他为何仍在人世。神取告诉他因为言灵的关系，那班人对他很有兴趣，所以便利用传言变成事实的特质令他复活过来。神取要挟圭把盗取的资料交出，否则便把荣吉杀死。圭在无

计可施之下，叫 PAOFU 交出手提电脑。PAOFU 只好耸耸肩表示不满后，把手提电脑交出。可是卑鄙的神取鹰久奸笑着，说圭仍像小孩一样幼稚。他准备开枪把荣吉杀死，圭只有在傍喊叫停手。就在这千钧一发的时候，旁边的门忽然打开，挡住了从神取手枪上射出的子弹，一条飞快的身影迅速救走荣吉，瞬间把两名士兵干掉。这个人便是达哉，他还叫舞耶等人逃走。在这种极恶劣的情况下，众人唯有趁着混乱，与在场的士兵一边交火一边逃去。神取并没有去追舞耶他们，只是对眼前被组织称为"特异点"的少年感兴趣。达哉叫神取告诉"那家伙"，他会守护舞耶和大家的，跟着便发动 PERSONA 和神取一战。



朋友

镜头转到地下停车场，荣吉已经把所有受害者带到货车之上，舞耶和圭等人也逃了出来。荣吉见状便叫他们上车逃走，可是众人等待追兵前来。前来的追兵是一只被魔化的怪物，虽然它的叫声很难听，可是仍然叫了荣吉的名字。荣吉知道这只怪物便是他要找的朋友杉本，不过圭对荣吉说："原谅我，少年！"，荣吉呼叫停止之后便进入战斗。这一仗的魔化杉本比之前 JOKERBOSS 弱很多，除了要注意它的物理攻击外，其余的攻击也算不得可怕。只要装备一些物理防御能力高的 PERSONA 后，就连它身边的两名 REDBERET（レッドベレート）的物理攻击也可防御。

众人把魔化杉本打倒后，荣吉激动地指责圭和神取没有分别，同样会把人杀害。丽便叫荣吉看清楚杉本，他只是倒下并没有死去，圭只是打晕了它。荣吉见状便马上改变态度，除了称赞圭的为人外，还要当圭的弟弟。这时丽气愤这次行动没有收获，PAOFU 便在怀里拿出一件东西，原来他早已把手提电脑的硬盘取了出来，研究所的资料仍然在他手上。在有更多追兵来到之前，众人驾驶货车离开研究所。当众人回到 PLEIADESHOUSE 酒店时，出现了更吓人的一幕。

第十章（桐岛英理子篇）千鹤的奇门遁甲

珠闲留电视台

离开了 PLEIADESHOUSE 酒店之后，圭和英理子兵分两路行动，与舞耶一行人去到青叶区的"珠闲留 TV"。当英理子等人进入电视台之后，正在等待英理子的是她一些老同学。那男演员名叫上杉秀彦，又称 BROWN，还有与 BROWN 一起来进行摄影工作的雪乃黛，他们都是圣艾露美学园的同学。舞耶的同事藤井也被派来做摄影工作。英理子他们从 BROWN 那里得知，望龙千鹤正在化妆间（乐屋）之内，而且有很多节目和杂志也同时谈及她的望龙占卜术，看来是新世塾有意安排传媒这样做的。克哉正在问及千鹤是否被新世塾利用时，丽发现有只黑猫一直在旁看着他们。

BROWN 认得它是千鹤的宠物，黑猫叫了一声后便离开，PAOFU 叫众人不要理会，赶紧找千鹤要紧。笔者在此建议玩者在进入电视台之前，一定要去购备足够的道具，因为之后有很长时间也不能走出电视台。

英理子她们在 2F 的乐屋 1 之中，看见现今的人气偶像组合 MUSES，主音的莉莎（リサ）看来很烦恼的样子，丽却叫舞耶上前要签名。在乐屋 2 之内看到著名女演员黑须纯子，丽同样嚷着向她要签名。当众人进入乐屋 3 的时候，看到刚才在大堂出现过的千鹤的黑猫。找不到千鹤的英理子等人，正要离开乐屋之际，黑猫叫了一声，四周的环境便起了变化。除了舞耶等人之外，所有的物件和地方都变成了黑白的，那只神秘的黑猫却穿墙走出乐屋。对于拥有丰富玄学知识的英理子，一眼便看出已经中了千鹤的奇门遁甲之术。丽问英理子什么是奇门遁甲，英理子解释这是一种风水幻术，刚才的黑猫便是千鹤的式鬼，它把世界的影子空间反转过来。要通过指定的八扇门才可以离开这里，每一扇门都会贴着写上 1 至 8 的风水数目字。当舞耶她们正在担心之际，英理子却表现得很兴奋，还说是第一次有奇门遁甲的经验。

奇门遁甲

众人根据英理子的解释，找到贴上第一道符的"第一 STUDIO"。进入之后果然见到千鹤的黑猫。黑猫显得有点意外，英理子逞强地向它说不会怕千鹤的奇门遁甲之术，式鬼却说她们稍后便会清楚奇门遁甲的可怕之处。通过了第一 STUDIO 后，英理子她们在"第二 STUDIO"看到第二道符，可是这次却不能成功通过。英理子为了要搞清楚自己有没有弄错数字，于是决定去找 BROWN 相谈。她们在 3F 的乐屋 4 找到 BROWN。正在照镜打扮的 BROWN，从镜中看到英理子后吓了一跳，但经过英理子的解释后平复下来。照 BROWN 的推断来看，英理子等人正处于镜里的影子世界，因此所有事物的影像也会左右互相对调。英理子在符上看到的 2 字，其实是个 5 字。把事情弄清楚后，众人便要继续找出路，BROWN 叫她们有问题可以再找他。

按照 BROWN 的解释，英理子等人在 4F 找到贴上第二道符的"第五 STUDIO"，结果成功通过那里，但看不到黑猫的踪影。接着众人在"第三 STUDIO"中找到第三道符，进入那里后仍看不能黑猫的踪影。正当众人离开之际，背后传来按快门的声音和闪光灯的光。当英理子回头一看，发现一直缠着她的 STALKER【注】桑田真出现了。看到这个肥胖的怪人身上的伤痕，应该曾经被人修理过，可是他又再卷土重来骚扰英理子，还带着电锯来向英理子示爱。面对这种女性公敌，丽马上上前教训他。要留意这怪人的精神系魔法攻击，对英理子最有效。另外他的物理攻击也会有少许威胁，但在众人的密集式攻击下，很快便可以收拾他。



疯狂的求爱者

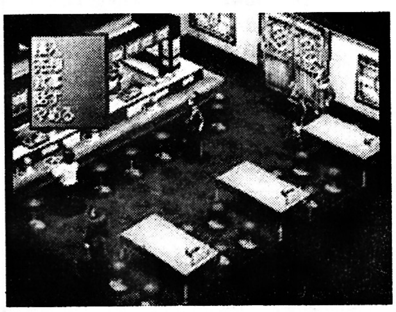
收拾 STALKER 之后便可继续前进，由于镜子作用的关系，这次的目的地是贴上第四道符的"第七 STUDIO"。进入录影厂后并没有发现黑猫的踪影，忽然克哉大叫英理子小心，并且飞身扑向她，避过了从天而降的照射灯。众人立即上前看看二人有否受伤，这时前面的 STALKER 又再次出现。这次的他竟然想杀害英理子，众人便再合力把它打倒。再次打倒 STALKER 之

【注】：意思是指疯狂的爱慕者，会经常向目标做出跟踪和偷拍等行为，更疯狂的会对目标进行伤害，以表达对目标的一种所谓爱意。



后，克哉便用手铐把它锁起，使他不能再次骚扰英理子。这时开始感到害怕的英理子，得到丽的鼓励后继续前进。众人进入贴着第五道符的“第二STUDIO”时也小心翼翼，看不到黑猫和STALKER之后，便向“第六STUDIO”进发。众人没有看到STALKER，英理子才放心进入。忽然STALKER从布景板跳出来，把丽和英理子吓得花容失色。英理子再也不能容忍他，骂他一厢情愿的好意只会令人感到困惑。岂料STALKER问她真的因为如此，虽然她坚决答是，但他继续说英理子和他一样，对某人也是一厢情愿。在旁看得火爆的丽再也忍耐不住，上前攻击这个麻烦的STALKER。这次终于把它打得颈骨折断，PAOFU说他以后连行走也成问题，不过英理子仍在意STALKER说自己和他一样的话。克哉问舞耶会否觉得奇怪，为何这STALKER每次也比他们快进入STUDIO，莫非好像那只式鬼所说，这便是奇门遁甲可怕的地方。

经过第七道符的“第四STUDIO”后并没有异样，众人向着最后贴着第八道符的“第八STUDIO”进发。当众人进入了录影厂之后，有一位戴耳环的少年走出来(如果玩过《女神异闻录》的玩家，相信也认得这位主角)，向英理子问好。英理子问他为何在这里出现，他是为了确认英理子有没有守诺言，英理子当然说有并向他走过去。丽觉得这位少年有异样，PAOFU便让英理子停下，并说这少年的眼神很奇怪。少年问英理子是否不信他，英理子答不是，但这少年说她说谎，并且说这次出现在他面前，是为了和她说两句话，“一厢情愿的好感会令人困惑”、“不要和我再有任何关系”。听到自己喜欢的人向自己说这些话，英理子经不起这个打击，双脚发软跌坐地上。这时克哉向少年的旁边开枪，听到“喵”的一声后黑猫便出现，少年的幻影也随即消失。



PAOFU问克哉为何会想到，克哉说所谓咒术和幻术的手法也是很古老，以前的STALKER和刚才的少年也是英理子心底恐惧的投影。黑猫听到后显得很愤怒，但黑猫利用那人的相貌来欺骗人，英理子比它更加愤怒。黑猫变成好像老鼠的怪物向舞耶等人袭击，玩家千万不要向黑猫发动任何的魔法攻击，它会全部反射回来。只要向它施展物理攻击便可，如果玩家的PERSONA没有物理攻击的话，用普通的攻击指令也可以。不过要留意它的“电光火石”这招，如果物理防御力低的话，会被扣很多HP。把黑猫收拾之后，英理子为了自己内心的软弱，给众人惹麻烦而道歉。丽说明白她的心情，并且以舞耶的口头惮“LET'SPOSITIVETHINKING”安慰她。PAOFU笑说丽在变为JOKER的时候并没有这么可爱，引得众人发笑。最后克哉叫众人赶快破掉最后的法术。

望龙千鹤

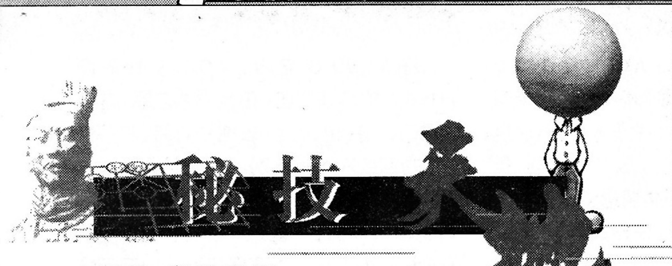
镜头转到在第一STUDIO播放中的节目，除了节目主持和望龙千鹤之外，还有黑须纯子和MUSES乐队。主持请千鹤为JOKER的事件进行占卜，她走进像魔法阵的中间，手舞足蹈地摇着铜钱占卜。突然她感到异样，双脚一软跌倒在地上，纯子和工作人员上前看她有没有事。她奇怪地说式鬼被消灭了，跟着和工作人员说只是有点头晕，可以继续进行占卜。她占卜的结果是全守护龙也显示女娲之兆，如果继续这样的话，便会有更多人被JOKER附身，因此要在被附身之前把污秽清除。舞耶她们从奇门遁甲之中逃出来后，有位电视台的AD叫她们赶快避难，在第一STUDIO中有事发生。英理子叫那位AD冷静些，清楚地告诉她们发生的事。原来当千鹤占卜时说就算没有召唤过JOKER，也会被JOKER附身。千鹤这种论调一出，黑须纯子便变成JOKER。相信是新世塾为了令更多人变成JOKER而散播这种传言，克哉叫舞耶等人尽快赶去。

在STUDIO之内，JOKER纯子向MUSES的莉莎袭击，正当危急之际，达哉出现相助，并和JOKER纯子对峙，莉莎奇怪他为何会在这里出现。“你便是久鹰大人所说的特异点吗，让我帮你教训这帮你所关心的小辈吧”，千鹤这样说着，“退下，银子(ギンコ)”达哉以奇怪的称呼叫莉莎快逃。就在莉莎迷茫的时候，克哉等人已经赶到现场。千鹤吩咐黑须纯子把达哉杀了，她则走到舞耶她们面前。丽高呼不会再信她的占卜，千鹤回应说因为有你这样的人，占卜才会有存在的必要，这样才可以收集大量的“污秽”。千鹤更指着克哉说：“因为有你这样的人，我才会被你们轻视和排斥。你们不能容纳和你们不同的人，你们是愚蠢和污秽的罪人。请看看现在的状况，之后再承认这是好的！人如果不依靠神的启示，便不能继续生存下去。”面对千鹤这些激烈的言论，克哉等人以战斗来回应她。不要误会千鹤会很难对付，其实只要一招普通的攻击已经可以打倒她。问题是她身边的四个式神。四个式神的属性是不同的，分别是火、水、风和地变。他们会反射和自己相同属性的魔法，玩家应该集中攻击一个式神，例如使用水魔法攻势火属性的式神。尽量不要使用全体的魔法，避免会反射回到自己的身上。



打倒所有式神后，英理子拾起千鹤的假人符，很可惜被她逃走了。克哉正想找达哉时，发现他已经离开。莉莎告诉克哉他带了黑须纯子去VELVETROOM清除附身的JOKER，她还叫克哉们帮助“情人”达哉，他看来相当苦恼，但莉莎本人也不知为什么会称呼达哉为“情人”。克哉安慰担心的莉莎，他一定会把弟弟送回学校的。PAOFU说这里的事告一段落，赶快回去PLEIADESHOUSE酒店。当众人回到酒店后，看到了吓人的一幕。

(未完待续)



责编:危险份子

大家好!我们亲爱的 WP 君因为要重回校园而不得不离开大家一段时间,以后就由我——危险份子来接替 WP 主持这栏目,希望大家能和以前一样继续支持《电软》,支持秘技天地,支持我……

DC 世嘉拉力 2 HP = 8

所有车辆:↑、↓、↑、B、←、→、B、B、↓

所有赛道:↑、←、↓、→、B、A、B、←、↓

(危险份子:速度代表成功,技术代表胜利。)

PS2 BEATMANIA 打打打! HP = 6

隐藏歌曲:想得到《BEATMANIA 打打打》的隐藏歌,只要把所有歌曲完全一次便可以了。

(危险份子:不知何时才能有钱买键盘。)

PS2 实况 J 联盟 3 HP = 6

使用全 14 支隐藏球队

首先在 J LEAGUE MODE 里,以 LV4 或以上来进行游戏,最后只要每完成游戏一次,那么就可以令隐藏球队出现。

(危险份子:在 WE 如此流行的今天,J 联盟就显得渺小多了。)

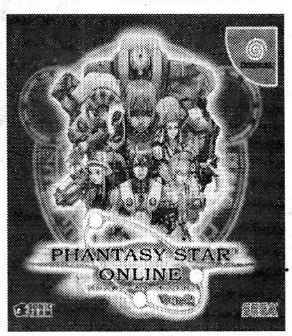
DC 生化危机 2 HP = 7

无限弹药:在选道具画面时,输入上、上、下、下、左、右、左、右、R 就可以无限。

DC 梦幻之星 HP = 5

角色穿上隐藏服装亮相

HUmar——KSKAUDONSV
HUnewearl——MOVEOSRHUN
HUcast——RUUHANGBRT
RAmar——SOUDEGMKSG
RAcat——MEIAUGHSYN
RAcaseal——NUDNAFJOON
FOmarl—— DNEAOHVHEK
FOnewm——ASVEBHEBVI
FOnewearl——XSYGSSHEOH



(危险份子:至今没能在网上与人 PK。)

DC 生与死 2(日) HP = 7

选用两种不同影色下的舞台:在可以自己选用舞台的模式中,选用 THE AERIAL GAROEN(有瀑布的那个)舞台,按 X(L)键决定就是白天时候的舞台,按 Y(R)键决定就是夜影下的舞台。

(危险份子:漂亮的 MM 永远能吸引玩家们的目光。)

PS2 风之克罗诺亚 2 HP = 7

从另一个角度看 opening:此秘技虽不能影响游戏的进行,但仍会为玩家带来不少乐趣!只要在 opening 播放时紧按"L1+R1"或"L2+R2",那么 opening 便会以另一种方式进行了。

PS2 蚊 HP = 9

必要码:ECB4497C 14366AF4

体力不减:3CD431E4 1456E7BD(如果在吸血中被打死也会 GAME OVER)

体力量表最大值 MAX:3CD352E4 1453E7B1

(危险份子:近期一款比较异类的游戏,要玩家想尽办法去吸取人血,换句话说就是去害人。)

PS 重装机兵 2 HP = 6

最强机体:当游戏进行到后期,会得到型号为 GF-01C,价格为 998000G,SOINT 为 20(满值)W MAX 为 2050(满值)的**フレーム**,此时就可组装超强的机器人了。

先买入型号为 FG001S 的**ジエネレーター**,再买入型号为 GF-01C 的**フレーム**后按以下顺序组装(不可打乱顺序):

(1) FCP002M	(11) CRP-BT01
(2) SPT-BS01	(12) F-CP002M
(3) VL1-002S	(13) SPT-B01
(4) NRF-001	(14) HST-02H
(5) SPT-B01	(15) CRP-SG01
(6) FG001S(ジエネレーター)	(16) NRF-001
(7) FGS-01	(17) F-RG002
(8) SPT-BS01	(18) HST-01S
(9) LECP-02P	(19) CRP-BT02
(10) NCB-001	(20) LECP-01R

(危险份子:至今未能打过第三话……)

DC 格兰蒂亚(英) HP = 9

无限特别能力点 21679DFD 0001869F

无限魔法点 78352DBA 0001869F

无限金钱 E1FTE62C 0098967F

PS2 最终幻想 10 HP = 9

全贵重道具		**最大 MP**	
3CA8A026	1456E79C	1CA8B36C	456E404S
4CA8A028	1456B010	**Lv 无限**	XX:最大=63
1CA8A124	1DFB00C	3CA8B39B	1456E7XX
必要码		3CA8B42F	1456E7XX
EC883B04	1431D444	3CA8B4C3	1456E7XX
金 MAX		3CA8B557	1456E7XX
1CA898E0	7E9C70C	3CA8B5EB	1456E7XX
最大 HP		3CA8B67F	1456E7XX
1CA8B368	1456089C	3CA8B713	1456E7XX

ARC 三国战记 2 HP = 8

选用神密人物

孔明 DBDCCBDB 上下　　貂蝉 CDBBCD 上下上下
孙权 BBBCDCBB 下下　　庞统 BCD 上下左左右 CD

在选神密人物时一开始一定要按着开始键

DC 东尼滑板 2 HP=6

开启所有赛场，人物：在游戏中暂停后按住 L 不放，输入 A，A，A，X，Y，↑，↓，←，↑，X，Y，A，Y，B，A，Y，B 成功后屏目会晃动，然后选择“End Run”

完美平衡：开始同上按住 L 后 输入→，↑，←，X，→，↑，X，Y

大头模式：同上 输入 X，B，↑，←，←，X，→，↑，←

流畅模式：同上 ↓，↓，↑，X，Y，↑，→

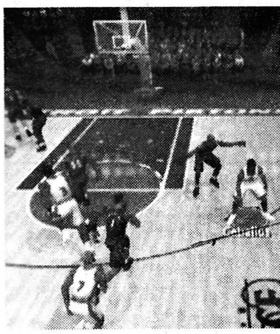
加速模式：同上 ↓，X，Y，→，↑，B，↓，X，Y，→，↑，B

DC NBA2001 HP=7

隐藏队伍密码：“VC”

Sega Sqorts Team 隐藏队员：使用“VC”后再输入“Marrinson”、“Stricker”、“Dobsun”、或“Ayraga”。

Mo Cap Team 隐藏队员：使用“VC”后，“Arnold”



大头：“heliumbrain”

怪物队员：“alienbrain”

病毒感染队员：“tvirus”

得分后庆祝：“sobappy”

疯狂解说：“whatamisaying”

篮球视角：“betheball”

Cool 外表：“radical”

70 年代服装：“the Toslive”

Sign 模式：“Not so happy”

自动选队：选队时按“L”+“R”+“A”

GBA FINAL FIGHT ONE HP=7

打倒 50 人：可以使用 ZERO GUY

打倒 200 人：可以设定人物个数到 9 个

打倒 500 人：可以使用 ZERO CODY

打倒 800 人：选择 STAGE

打倒 1300 人：4 种人物颜色选择

打倒 2000 人：按紧拳击时会连射 燃烧吧！

DC JUSTI 学院 HP=5

让男生进入女校：首先在制作人物时设定为女生，所选学校为“圣纯女学院”，然后在确定时选“书 X 直 X”，接着把人物改为男生，再次确定时选“提出 OK”，那么你的男性角色便可以进入“圣纯女学院”了！

隐藏人物出线条件：

VATSU：完成五究轮高校的游戏

ROY＆TIFFANY：完成 PACIFIC 高校的游戏

雹：完成 JUSTIC 学院的游戏。

狂醒翻：在外道高校第四章里，以 AKIRA 把 WILD 醒翻打倒，然后再完成游戏。

POWERED AKIRA：圣纯女学院第四章以 AKIRA 把醒翻打倒，然后再完成游戏。

BURNING 伐：太阳学院第二章令伐输掉，然后再以其他角色完成这章，最后再完成游戏。

DARK SIDE SCHOOL：取得上述人物后，再完成故事另一分支，还有五轮学院第二章使用其他组合完成游戏。

雾岛九朗：以 DARK SIDE SCHOOL 完成游戏。

狂雹：取得所以角色及完成所有分支。

PS 寄生前夜 2 HP=8

BOSS 巧打法：在 AYA 见到 EVE 前要遇到一高大 BOSS，此 BOSS 难招很多，又能靠 EVE 补充 HP，但如果在此 BOSS 使出招数的一瞬间 AYA 向它的腿撞去的话，AYA 会被撞倒而 HP 不减，且 BOSS 使出的招数不减 AYA 的 HP，这样可以保住 HP 点数，还可轻松击败 BOSS。

（危险份子：用金手指更简单）

GBA 恶魔城 血之轮回 HP=7

MAGIC AN MODE：完成游戏一次后重新开始游戏，将名字改为“FIREBAL”就可进入该模式。

FIGHTER MODE：完成上述模式重新游戏，将名字改为“GRADIVS”即可。

SHOOTER MODE：完成上述模式后，重新开始，名字“CROSSBOW”即可。

LUCKY MODE：完成上述模式后，重新开始，名字“DAGGER”即可。 （山西太原 曹鹏）

PS 最终幻想 9(英) HP=9

特殊剧情：在游戏的最开始，当 BAKU 解释绑架计划时会有一处选项，如果不选择绑架公主，而是选择“……to kidnap Qveen Brahne”，则选项可重选，连选 64 次，就会……自己看吧！

PS2 真·三国无双 HP=6

取得所有人物：在游戏的标题画面中输入□、□、L1、L2、R1、R2、□、□便可使用全隐藏人物。

自制游戏的片头画面：在游戏的标题画面中输入 L1、L2、R2、R1、L1、L2、R2、R1 便可以把自己的喜爱的角色放在游戏开始片段做主角。 （想将 PS 变成 PS2 的 铁碗）

GBA 马里奥大赛车 HP=7

隐藏赛道出现条件：在大奖赛中，除了原有的 20 条赛道外，还有 20 条隐藏的附加赛道。只要在任意一站比赛中累计获得 100 枚金币以上，然后回到选站的画面，按“L”或“R”键，便可选择本站的附加参道。 （北京 没站比赛均为双星的 非）

PS 三国Ⅶ HP=8

圣兽获得方法：前题条件就是君主要有圣痕和调教两项特技。然后访问有无双和一起特技的武将，就会有出游打猎的邀请，同意。则有 30% 左右的机率遇到虎，如果你击败它，而且有圣痕和调教两项特技，就可能得到不同能力的圣兽，但每种圣兽只能得一只并只能使用一次。圣痕特技只要君主进入名声排名榜前 10 位就会获得，调教可向木鹿大王搞好关系，他有可能传授这项特能。如果你的手下有圣痕和调教，则邀他打猎时有可能他会得到圣兽，一般他会献给君主，但有选择，用钱买下强取和不要，强取会降亲密度。 （重庆渝北 赖飞）

PS2 最终幻想 10 HP＝9

观赏模式

当游戏进行到**ポルトニキーリカ**时在地图北侧，仔细找一下会发现一只船里面有个剧场。门口有两个人，上前和他们对话就可以买到游戏中发生过情节的所有音乐石和电影石，然后去卖票处对话后可以进入剧场，之后便可以欣赏到 FFX 中的所有 CG 和音乐了。

究极召唤兽

当游戏到了**ナギ**平原后，在地图北侧有一发光的方形图案站上后可选上下左右选上就可以进入取得究极召唤兽（ようじんぼう）

（上海普陀　胡岩）

DC MACROSS M3 HP＝5

GOOD　ENDING **出现条件及隐藏歌曲：**

如果玩家在完成游戏后听到的是“小白龙”这首歌，那就代表玩家所完成的是 BAD ENDING。要完成 GOOD ENDING 的话，就需要完全达成每个任务的隐藏 MISSION，这样就能听到“可曾记起爱”。

任务/模式	隐藏机体取得条件
1	完成任务后总分达 40000 或以上
2	完成任务后总分达 180000 或以上
3	完成任务后立即取得
4	完成任务后总分达 450000 或以上
5	完成任务后总分达 490000 或以上
INTERNET 模式	输入 68134581
INTERNET 模式	输入 25193621

任务	条　件
1－1	余下时间达或 37 秒或以上
2－1	余下时间达 1 分 1 秒或以上
3－1	余下时间达 49 秒或以上
4－2	余下时间达 1 分 25 秒或以上
5－1	余下时间达 1 分 1 秒或以上
6－1	余下时间达 1 分 25 秒或以上
7－1	余下时间达 1 分 37 秒或以上

隐藏 PLUG IN 取得条件

任务 1 完成后分达 70000

任务 2 完成后分达 90000

任务 3 完成后分达 110000

任务 4 完成后分达 90000

任务 5 完成后分达 80000（飞弹）/90000（大炮）

任务 6 完成后分达 110000

任务 7 完成后分达 110000

DC 太空频道 5 HP＝6

无敌模式：在游戏里舞拉拉移动中，或者是外星人出题的时候将 L 与 R 钮同时按下，然后输入：上、左、A、左、A、下、右、B、右、B 按照上面输入后，听到舞拉拉喊：“YAA！”时，就是输入成功，成功之后不用按钮舞拉拉也会作出正确的动作。

（**危险份子：**这游戏在 DC 上堪称经典，希望没玩过的玩家能细细品尝一下。）

PS J 联盟 2001 HP＝8

隐藏模式：在游戏的选项画面中输入：右、右、左、左、上、下、上、下、X、〇，成功后就会有隐藏的模式出现。

（**危险份子：**难道又和“魂 X 罗”有关？）

DC 模拟创造球会 HP＝7

无限次留学大法：假定有一个比较有名的球员 X，在留学前将签约年限定为 5 年，然后让 X 去国外留学 2 年，等 X 回来后在当月月底 20 亿以上的投资、修缮草皮，一定要存档！！如果在下月月初没有发生“免费留学”事件则读档，直至事件发生，当 X 留学回来后看他的资料，会发现他并没有留过学，那就再去一次把！这个密技是游戏的 BUG 因此如果你有耐心的话可以让你的球员无数次留学，但条件是有 30 亿以上的资金，并有 2 个以上的留学名额，此密技两个 DC 版本都对应。

（**危险份子：**你怎么知道我最喜欢这游戏？）

DC SRW －α HP＝9

金钱无限： 656DD7B8　00000003

（**危险份子：**不会把！？游戏不是还没出吗？……）

DC 莎木二章 HP＝9

金钱无限： C0CAE530　000000FF

地图全开： 14E41948　00002710

所有功夫： F8A5DD31　000000FF

F8B9DD31　000000FF

（**危险份子：**我……我的眼睛没看错把！）

DC SFC 模拟器 HP＝0

现在 SFC 的 DC 版模拟器可以在游戏时回到开始画面，方法是：在游戏的任意时间（游戏中），把 DC 手柄的摇杆向左上推并持续 4、5 秒钟就能回到开始画面了。这样就省去了开机关机的损耗，对主机的保养很有帮助！

（**危险份子：**主机＝铁＝快乐＝玩家的生命！）

（安徽芜湖　周霆）

DC 梦幻之星 HP＝7

巧骗 EXP 大法：在完成迷宫后要打 BOSS，当你每次打到 BOSS 取得东东后不要回去或继续剧情，马上记录退出，这样就能反复击倒 BOSS 骗取 EXP 和道具了！

（**危险份子：**什么是秘技？卑鄙下流的代名词。）

（上海　陈承）

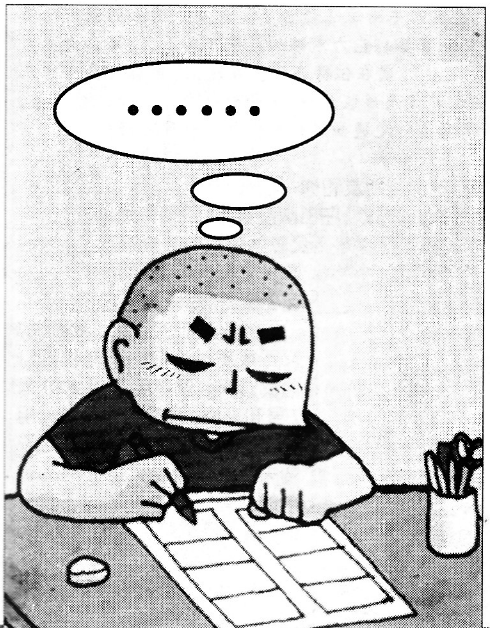
GB 少年街霸 HP＝7

豪鬼乱入：当你选定人物或 KO 一位对手后马上按住“A、B”不放，这样在下场战斗时豪鬼就会乱入。

域加乱入：条件一样但要求马上按住“A、B 和选择键”不放，这样在下场战斗时域加乱入。（广东高州　朱斯迪）

危险份子有话要说：这几天我不停的收到大家的来信和投稿（给 WP 的），我看着心里很开心啊！但是看着这么多的投稿我都不知道该用谁的好，怕枪毙玩家的稿子而被玩家枪毙……在这我想提醒大家一下，投稿最好是一些时效性的攻略或秘技，这样被录用的可能性才高啊！

闯关族的家



这个九月

写在 NGC 发售之前……

渐渐进入九月了，天气也凉快些了，不过风林的心情并没有因此而凉下来……购买了新的"宠物"、体重略有增加、没有买到心仪的 N64 卡带、因考虑是否购买 DVD 机而伤了脑子、想给自己的 PC 加个 40G 的硬盘……好些事情等着去做，真是苦哇！

不过还好，到了班上可以每天收到来自天南海北、五湖四海的玩友来信，心情一下子从疲惫中解脱出来。不顾身后小天天因风林"地通娜"玩不好而发出的嘲笑，也不管外星人正在俺思考问题时发出的 BEAM 怪声(光"FF10"的主题曲就每天放 100 遍)，更不理坐在俺身后的小 P 不时的"力邀"外出购买"大零嘴"……哼，镇定自若俺不惧，谁爱干扰谁干扰，哈哈哈……

一直以"实况"笑傲编辑部的 WP 君，因为要实现自己的理想而暂离。在这里，风林祝 WP 君在今后的生活中一切顺利，555。就在风林黯然神伤时，突然出现了一个自称"危险份子"的家伙，目前该人的档案还都是"？？？"，如无意外的话，将在下期"闯家"中将他的档案全部披露。同时，下期也将会就大家关心的栏目责编问题为大家进行解答。

好多来信说风林上期的"放浪文"写得好，本来这期想写篇"及时语"的，不过想了想，还是这样平淡的写更能让大家接受吧？

从第七期《电软》开始会不定期附送别册，玩家来信表示"早该这样了"。风林也在上上期说过了，我们会做到"吃亏不难受"。对今后《电软》有什么要求，还请朋友们不吝赐教，多多提出宝贵意见。

关注《电软》，关注游戏。

闯关族语录

●如在下期《电软》中未出现我们这封信的回函的话，请麻烦一下把此片寄回，我将以泪洗面，然后珍藏这特别的压缩明信片……(风：谢谢"小两口"儿对风林的支持，对闯家的喜爱，以及所有支持《电软》，支持闯家的朋友，谢谢你们！)

——北京　宋波和女友杨坤

●只有在玩游戏时，才能感觉到自己的存在。(风：我在看别人玩游戏时也能感觉到自己的存在，因为我也想玩……)

——山东　张燕华

●请风林把写字的格子放大点！(风：你指哪个格子呢？)

——安徽　许轶

●星期天的早晨雾蒙蒙，捡破烂的风林排成行，哨子一吹冲进垃圾堆，破裤子破尿布满天飞，风林一高兴买了望远镜，哈哈哈哈…………(风：我可哈不出来……)

——福建 CRF

●本人这次写信就是要批评一下你们，你们为什么要把 PS2 上的《恐惧》刊登在彩页上！我在看 7 月份《电软》时正好是晚上，家里又没人，当我翻到那一页时差点儿把我吓死！我强烈反对你们把一些恐怖的画面刊登在我最喜爱的电软上！(风：我也不敢看……)

——山东 杨雷

●看看 PC 的世嘉游戏价格，这些游戏如果以同样价格在 DC 上推出我们会不去买吗？(风：现在的 DC 游戏价格已经比较合理了，比如 DC"生化"才 100 多，应该说很便宜了)

——上海　陆华

●几经风雪、几经磨难、倍受歧视、不为人看、偶遇游戏、人生幸事、不观游戏、甚是遗憾、老师封杀、父母戒严、开发游戏、是我宿愿、我与游戏、永往直前(风：你真硬派……)

——乔森 Grace

●"傻子日记"真有意思，希望能够继续下去。(风：很难呀，众口难调，"傻子日记"是否能够继续下去还不好说……)

——郭凯

特别感谢

1、**来自杭州的 HEERO YUY 君**：游戏最主要的是快乐，硬着头皮去玩并不是真正意义上的游戏。由于时间关系没能为你回信，实在抱歉。

2、**徐超读者**，你提出的建议的确正中了"要害"，这也是我们今后工作中必须要注意的。希望你还能再来信提出看法。

3、**金学铭**：新小编们真的丧失了搞笑能力……《电软》越来越不好看，7 月份杂志只看了半小时……另，金读者询问有关 GB"勇斗·怪兽篇"的？？系怪兽配合方法，请知道的朋友来信告之，互相帮助发扬我们闯关族的优良传统！

4、**山东小龙**：《电软》最好能改为半月刊，让所有电玩迷都能更充实一些……

5、**超搞笑的贵州谭雪飞读者来信说**：看《电软》穷鬼风林的目标是——GBA 买一台！我也不能没有目标啊，GBA——捡一台，DC——抢一台！(谭读者期盼主机的心情可以理解，但是天上是不可能掉下馅饼的)你们为什么不把价格改成 8.5 元，省得书店老板老得找一毛钱，太麻烦了！(倒！)中国今后会不会出游戏机？(风林个人觉得盗版问题不解决，出了主机也没戏)曾经有一只小鸡(游戏机)放在我面前，但是我把它借出，当我失去的时候才知心痛，人生最大的悲痛莫过于此，如果上天能再给我一次机会的话，我会对他说："不借！"如果要在这个不借的时间上加个期限的话，我希望是一万年……

6、**浙江诸岗读者来信说**：大家一起买 D 版！恕风林不敢苟同，尽管日本在贸易方面对我们进行了种种抵制，但这并不能成为玩 D 版的理由……

7、我们可以封风林为"闯王"(风：我服……)——**上海张辉**

闯关族的家

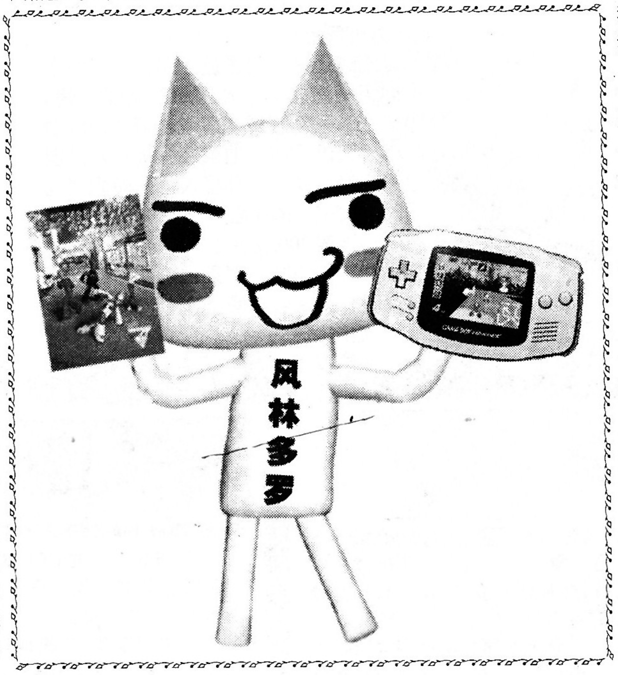
可恶的风林：

你好！我是来自福建的FANS兼傻子，曾尝试数次给电软投稿，未果，残念。但此次不同，本月我购入了第一张GBA正版，买体彩两次中宝，况且上月高考一帆风顺。我以此为由要渲泄一下。（不得反抗！）

我从初二接触《电软》，粗略一算也有五年的时间（我才十七哦）当时面对一塌糊涂的杂志摊，有一本叫《GAME风景线》的书吸引了我。那里尽是些希有的SS，PS的消息，从小热爱游戏的我就此与你们解下不解之缘。

这近两千天的岁月中，我时刻关注《电软》，看那一批又一批读者的鼓励批评，冷嘲热讽。还记的99年9月的那首《无奈》吗？我当时为《电软》打抱不平，气了一天，想：为啥读者为一些东西钻牛角尖，并乐此不疲呢？杂志一路走来仿佛我的求学路程，有不足，有进步，可我们不也一路走过来了吗？虽遭众议，却见销售日见火爆。当然，也正因为关注才会直抒胸臆，才算是闯关族。

如今我买了GBA，却时常放不下黑白的“第二次”；有了PS，却终爱舞两盘“魔强统一战”。正是那份挥之不去的怀念——对游戏的感情。每月购入的《电软》、《菜鸟》和《批评》的心情，恐怕只有6月那为里脊兄可以理解，他说的没错。一份无言的东西能令我们一次次的选《电软》，用文诌的话那叫默契。一本陪我初中、高中、还会和我走进大学的书，有几本？我不想放弃《电软》，也不会放弃《电软》，因为我们总在一起。（小脸红：））纵使你断断续续的攻略，稀少的错别字，偶尔封面的平庸，一如既往的广告。可是……这么说吧！大川会放弃SEGA吗？我对《电软》和他的感觉一样。看好《电软》，仿佛看好自己的明天！



至于其他，别人会说，我也不想多说。不好意思，发了这么多牢骚，小编的耳里起茧了吧？我就想表个态：你们是最好的，像我这样的读者太多了，要顶住压力呀！将杂志办的更好给他们看！

附：GBA真不赖，NINTENDO就是硬派！

——福建 游维恒

有你的支持，我想编辑们付出再多也都愿意。尽管我们的工作时常不被某些玩家理解，不过《电软》为天下玩家奉献最好内容的宗旨是不会改变的。从《电软》创刊到现在已经风风雨雨7年了，我们在一直都陪伴在玩家的身边，今后，我们也将会永远的相伴广大玩家左右。《电软》与闯关族，谁也离不开谁……GBA风林已经买了，正在苦练“马里奥赛车A”，希望有GBA的玩家都利用对战线来体验风格独特的“宫本茂赛车”！

我是广东一个山区县城的读者，也是县城里唯一一间电玩店的BOSS。我97年迷上了“次世代”，2000年实现了梦想，这其间的酸甜苦乐，一言难尽！不怕你笑话，我第一次去广州进货，就被黑心的BOSS坑了。所以我深恨假货，我这里除了D版碟，主机全是原装的。我开店全靠自己摸索，直到我找到了《电软》，我真想说：我找到了方向标。《电软》上的各种消息和知识让我得益非浅，可以说我把《电软》当成良师益友。我有一个建议，贵刊多收集一些打假文章登出来，好让广大玩友不再被黑心BOSS坑，像上期区分DC A版和B版的文章就很好。我有一个区分PSone原装手柄和组装的方法，不知道有没有用。原装的PSone手柄在插头背面贴有一个CE标志的标签。101型的是黑色的，102型是刻印上去的白色，凸突标志。而组装手柄是在背面中间一个螺丝孔上贴有一个圆形的白色的防拆标签。而且原装手柄上的按键符号（□、△、╳、○）永不退色，组装的不用多久就会消失。目前市面上流行的X通产品有很多假货，希望玩友们购买时提防。先写这么多了，下次我找到区分假货的新方法，再写信来。

——广东 陈志向

风林代广大玩家先谢过陈读者了。现在市面上的确有很多假货，如果玩家鉴别能力不够的话很容易上当，陈读者身为波士仍能“大公无私”，实在值得嘉许。在这里，风林还要唠叨几句，买游戏相关配件还是原装最好，一分钱一分货。欢迎你来信，有什么最新的消息请一定通知风林哟！电子邮件更好！

风林：你好！祝你的朋友和你一切都好！

我是一个军人。《电软》在部队没得看，只有劳烦朋友，每月寄本给我看，我的精神可嘉吧？父母就是看我太爱游戏了，才把我送到军营的，可是……因为我的爱好，就只剩下它了。

对于杂志的意见，我欲说，又不敢言（怕你们不理我嘛！）话说回来，就拿电软的2001年7号刊来说，我觉得对我有利用价值的就只有7～18面了，对于闯关族的家来说，总觉的乱糟糟的（请原谅！）电软对于我来说，属于同类杂志中的“贵”刊了。

——上等兵：唐子锦

因为游戏而被迫当兵！！？风林也无话可说了……闯家的确有很多不足，风林也正在“磨合”，每期都多少会有些变化，就是要使闯家能满足更多读者的需要。也希望今后的闯家能令你满意。

小编：您好！

我终于拥有一本属于自己的《电软》了（本期）以前只能抢同学们的看，每个月初都到同学们的家里疯狂地乱翻《电软》。我的游戏世界十分被动，而我又十分执着地喜欢他！我出生在一个比农村生活高、小小的城镇家庭，就连《电软》都买不起，对于玩游戏我只有几个选择：机厅、租PS的小屋、向同学预约半年才肯借给我玩两天的PS。去年初中毕业因一场流行感冒给害惨了，我考不上重点高中，家里以读高中没有出路又浪费钱的说法把我想读书的提案给否决了，而其它中专技校也都别想了。过了半年的穷光蛋生活，再经过三个月的思考、琢磨、考虑，终于在今年四月坚决地走了打工路而目的只有一个：一台属于自己的主机！可天公不作美，由于初出茅庐吃了不少苦，又是试用期工资低微，又扣按金，搞什么证件，生活用品，一大堆琐碎的事搞得我比家里还穷（负资产）。唉，心爱的主机离我多远？

——广东 陈光坚

谢谢你给风林来信，在这里也祝愿你能够尽快的拥有属于自己的游戏机，并请时刻关注《电软》。

风林：我很早就喜欢SNK工司（只因森气楼大师）。森气楼大师乃是我的偶像。他画的画，实在太漂亮了。所以想以风林君这里问一下，是否能出《森气楼画集》呢？这个对我来说，太重要了！贵刊以出过《街霸画集》了，是否考虑一下，出一本这位大师的画集呢？再次请贵刊众编考虑。

——河北 孙磊

神啊，救救我吧，一把年纪啦，一个FC都没有，游戏有很多，如果没玩过，人生是黑白的……

闯关族的家

漫话ADVANCE 编写/屈超

暴走索尼克独家机密档案

姓名:《索尼克》
生日:《寄生前夜》(恶魔?)
出生地:《寂静岭》(恶魔??)
现居地:《恶魔城》(恶魔!!)
国籍:《机械帝国》
星座:《梦幻之星》(这个星座怎么没听说过?)
毕业院校:《私立凤凰学校》(还是名校哟!)
职业:《太空战士》
头衔:《格斗之王》
所属团体:《皇家骑士团》(正义军团有个恶魔)
嗜好:《血腥咆哮》(什么毛病?)
口头禅:《噗哟噗哟》(神经病!)
家庭成员:《姐妹公主》(双亲……Sorry!)
最爱的歌曲:《西风狂诗曲》
最爱的书籍:《射雕英雄传》(又是个金庸迷)
最爱的颜色:《失落之蓝》
最爱的饰物:《合金弹头》(是挂在胸前吗?)
最爱的运动:《实况足球》
拥有的宠物:《古惑狼》(跟着他吃不饱吧?)
心仪的对象:《彩京》(彩火的妹妹啊!)
最爱的收集品:《火炎纹章》
向往的地方:《音乐天堂》(你走了妹妹怎么办?)
最满意自己的部位:《铁拳》(暴力倾向……)
最头疼的问题:《死或生》(的确很难哦!)
最爱的交通工具:《疯狂出租车》
最爱的恶作剧方式:《街头涂雅》(好孩子别学!)
最大的愿望:《梦游美国》(梦游?好说,好说。)
简历:参加过各次《机器人大战》,从此以后暴走。以上是笔者冒着被碎尸的危险,采访的"暴走索尼克"の独家机密档案。



我是贵刊的一名超级忠实读者,自从95年初结识贵刊后,期期必买,你们的成绩是有目共睹的,我希望杂志越办越好,小编们的"铁"也越来越多!下面有几点意见和问题向你们提一下!



意见:1、你们的错别字,实在是……2、"游戏新闻眼"、"科普园地"、"闯关族的家"、"龙哥热线"都是非常好的,最好能加大页数;3、在新作发售表上,以前有游戏类型,现在为何没有了?

问题:1、"阿卡迪亚"在日本卖的如何?本人买了D版,3张CD(美版)可打穿后却只到正版的第一张盘结束!提醒换盘,换上哪张盘,都无法玩!是否有什么办法?2、能不能出一本"世嘉DC"专辑呢?要非常详细的介绍一下"DC"(所有方面)还要介绍一下DC的游戏,我觉得这么做很有纪念意义!这也是很多读者的想法!!!一定要做到! 3、"足球特大号"也是一个非常好玩的游戏,能不能关照一下呢?难道杂志社里没人玩?4、"疯的2"有没有隐藏车?介绍一人?

——北京良乡 佟生

关于你的意见:1、改! 2、目前正在考虑,请你放心;3、由于目前游戏种类繁多,大部分未发售的游戏都很难判断具体类型(日本厂商标明也并不明确),为了谨慎起见,还是去掉了类型一项。对于重要游戏我们会及时进行介绍,你就放心吧,好游戏是不会让你错过的!

关于你的问题:1、销量10万左右,你的D版问题是无法解决的,如果有合理正版的话还是买一套吧,这游戏的确好玩!2、你的想法与前期某位读者不谋而合,但是我们目前还没有此打算;3、编辑部里玩这部游戏的人很少,主要还是工作比较忙……不过,攻略的可能仍然很高;4、秘技上期已经登出了,请参看!

风林:知道我想说什么了吗?铁!铁!铁!

不知是在第几期杂志上见到一位玩友说,《电软》还是很便宜的,被老师收掉了,还可再买一本。估计此人家中一定很富有。

再说定价贵也不是所有游戏杂志的通病。90%的游戏杂志都比《电软》便宜,或差不多。但你要知道,它们不是很厚,就是全彩,还是那种铜版纸,还经常有赠品附送,相比之下,《电软》实在太朴素了。没错,《电软》也是比较厚的(广告占了21%);《电软》内容很充实(只看见字,少图)。我也经常对同学说,你看你的杂志,全是图,字又那么大,难怪便宜,看我的,扬了扬《批评》。但我心理越来越不平衡,不知《电软》会否降价,难道一定要等中国加入WTO以后吗?(苦笑)如不降价,拜托经常送点礼物,来抚慰一下《电软》迷们受伤的心(受伤的绝对超过60%)。比如小卡片大海报啦,而且要是经典镜头或原创画面。《电软》也送了,我知道,不过也实在太"难产"了吧。

写了这么多,不知道是不是在浪费墨水,作为一名"穷学生"我也只有这样喊两句,解解气了,因为其它杂志的栏目,大都模仿《电软》,因此还是《电软》亲切。总之,风林,给点回音如何。至少让我知道你考虑过并努力争取过。

——江苏 宋逸致

其实所有读者的来信我们都会收到(只要不是寄送中途出现问题的话),所以大家的要求与建议风林都有看到的。第八期随书送出了调查表,目前我们正在商讨,相信不久就会有准确的答案,也必然会令广大《电软》支持者满意。放心,我们一直在努力!

我是一位内蒙古的游戏爱好者,我家住在内蒙古的工业城市,有着世界稀土文都美称的包头市。我从97年起一直购买《电子游戏软件》,是贵刊的忠实读者,《电软》中闯关族的家也是我最喜欢的栏目,每当我拿到最新一期《电软》时就马上翻到闯关族的家。当我在今年4、5期电软中看到闯关族的家栏目,刊登的一些电玩迷的照片"游戏宿屋"。很是喜欢,所以拿起了像机,把我的游戏空间拍照成像,寄与栏目给与点评。

所以在今年春天,我在家里的几间房中,选出一间作为游戏室进行装修。照片中所看到的游戏柜组合是我亲自设计的,电视下方的游戏格是按照索尼第2代游戏主机PS2横竖都能玩的特点设计制做的,游戏格最多可以放下几台游戏机,在2008年奥运会之前应该够用了,我的下一个目标是把任天堂的NGC搬回家,当然还要支持正版事业。最后我祝《电子游戏软件》越办越好,我们的"家"越来越大。

——内蒙古 袁朕煌



闯关族的家

读《GBA 想说爱你还是有点难！》有感

看了这篇文章，唯一想说的就是无奈。唉，国内玩家靠 D 版渡日，杂志上甚至做起了 D 版的广告，这算什么？也许只有像我们中国这样落后的国家才会出现吧！这样长期畸形发展下去，中国的游戏业会好吗？

反观任天堂，也许 GBA 在中国不走俏，才是它成功的一个表现，熟知任天堂的人，就都知道任天堂向来以质取胜，而它一向也以卡带为媒体，我认为，这也是它防盗版的一个措施，卡带本身成本就高，没有哪个盗版商会赔本出盗版，这也是 N64 在国内卖不出的原因。就算 D 版出来了，它也有一定的成本，价格自然不菲，这也许就是 GBA 在国内热卖的最大障碍，所以会出现作者所说的，买 GBA 玩 GB 卡。

我是比较喜欢任天堂的，相信 GBA 一定会买。至于卡带我也不敢保证一定买正版，唯一我可以做的就是祝愿我们的国家能够富强，这样才会走出 D 版，走上正轨，我也想说一句，游戏啊！想说爱你不容易呀！

——无锡 郭俊

风林，我的 DC 是 4 月份买的 B 版，到现在 4 个月还不到就有些碟读不出了，是否可以调光头功率来恢复呢？

——北京 王冬生

按理来说不应该出现这种情况，你可先拿无法读出的碟到别的机器上试，如果确定不是碟片问题，可到比较有保障的店铺去检查，千万不要自己随便调节功率。

贵刊的广告中有天人互动"汉化的"樱大战"我是一定买正版的，对于"樱"系列，我没有口福玩 DC 版也只好玩 PC 版了。8月 18 日，我等的好急，希望我们这可以快些进货。

——湖北 JUSTINE

"萨酷拉大战"风林也会买正版的，这游戏绝对值得！另外，你一定要严防伪正版，如果买错得不偿失。

《电软》的内容可以这样来形容，食电软就好似食西餐，让上齿颊留香（旺旺?!）但总是食不饱，而且其中好似还有中国的杂烩菜，香，但已不是一道完整的佳肴。我很喜欢《电软》的每夜一游，因为可以了解很多（?）新的游戏。但介绍的游戏太有限了，我较喜欢 SLG 类（诗织の fans）的，可没见过贵刊介绍过几个，Why？版面问题！俗话说一顾客就是上帝！对于那些读者反应强烈的地方，该改就改、该删就删！像"闯关族语录"，话说是给读者一个吐露真情、发泄肺腑的空间，但是否是在浪费版面？再者，说这些有什么用？这是一本游戏杂志啊！无论怎样改版，作为一本游戏杂志是应以自己的本职——游戏为主啊！像闯关族语录放在每页的最下面就得了。还有那个"傻子日记"！砍！一定要砍！在杂志中加些与主题无关的东东可以，但切记不能跑了题！

——河北 魏琛

风林好！由于 7 月高考，心想等考完再买《电软》，谁知考完跑遍全市也未能买到（此 GBA 卖得还火）……一想到同学们马上就天南海北，各奔西东，恐怕一辈子也无法见面，望着那毕业"全班福"我都快"嚎出来了（请勿笑我没出息）……对了！多亏游戏"生化"、"太 8"等的英文游戏，使我最后高考英语竟得了 120 分！

我觉得贵刊介绍任天堂的游戏实在太少了！NGC 推出后，希望能多介绍一些……

——河北 潘潇

祝贺考得好成绩！NGC 的游戏风林一定会争取多介绍些，你放心吧！本期俺介绍了"蓝色风暴"，希望你能够满意！

风林我想问你一下有没有"寄生前夜 2"的中文对白，我玩这个游戏的时候是干玩，看不懂对白，请您帮我找一找，找到的话，我向你保证，如果北京发生"生化危机"我第一个去救你，忘了告诉你，我是一名防化兵，希望僵尸不要把我吃掉，这年头北京申奥成功对什么经济啊什么都有增长，对我国游戏业有什么影响呢？

——北京八达岭 66321 部队 陈强

听说市面上有"寄生 2"的中文版，你不妨去找找看。申奥成功举国欢庆，风林当天也高兴的睡不着呢。风林认为我国的游戏要解决以下问题才有可能发展起来：观念问题、盗版问题、生活水平问题。另外，邮购《88 丛书》的朋友可以打目录页的电话查询。

风林：我与你有许多共同点。比如我们都是游戏机贫缺者，风林缺少的是 PS2，而我则连 PS 也没有（不知风林现在是否拥有 PS2 呢?）；我们也同样是街机游戏的"旁观者"，可能是学习紧了，去币厅少了……我不是索尼派，也不是世嘉派，更不是龙哥所说的纯游戏派和综合欣赏派，可我却是地地道道的无极乐无派。许多身边挚友总说我精神食粮太丰富（知道 PS2、NGC）就是物质生活太贫乏（没有 PS、没有 DC，只有街机和 MD）可我却不在乎，因为我认为只要有游戏玩就是最好。不知风林是否赞同我呢?这就是我——一个中国最普通最纯朴的电玩爱好者的一点感受，不知风林是否会收到呢？

——忠实的伙伴 万博

谢谢在信中对风林的祝愿！风林已经买了自己心仪的主机，也希望你能够早日买到自己想要的。你这个无极乐天派实在厉害，风林佩服！自己快乐才是最重要的！另，你来信注明我收，我的当然收到了。祝你游戏愉快！

风林大哥：

1、小弟玩"莎木"时，出了芭月凉的屋子后，就不知怎么走了，可否指点一下？2、玩"格兰 2"时，当开始游戏没多久，走到游戏的第一个大宝箱前约 10 米处，屏幕上方会出现一些单词，如果再向前走，电视便会漆黑一片，只有音乐而没图像，换了 2 台 DC 也没改变得现状！可否解释一下？3、我想买一台 GB 机，不知 GBP 好还是 GBC 好？GBC 能玩 GBP 上的游戏吗？4、《电软》代号为多少?（邮局刊号），一年价格？

——广西 韦俊

谢谢多寄了两张纸，你又是怎么知道风林是三分球高手呢？（笑）1、不知道你指何处？就按刚开始说吧，出屋后在房间里搜索好东西，到厨房看餐桌，出屋去道场门前樱花树下回想，进道场，出大门遇见小姑娘并味猫，到"樱之丘"帮助大妈……由于版面所限只能先回答这么多了，下面你应该可以过去了；2、这种情况风林倒是没遇到，有哪位朋友知道请来信告之；3、买 GBA，700 左右，很合理呀，也能玩 GB 游戏；4、请邮购吧……

由于版面所限，众多读者来信咱们下期见！

难得的约会……





龙哥热线

此番与日本同步，我们谈游戏音乐。

日刊原话：OUT RUN。MAGICAL SOUND SHOWER——这就是在游戏音乐史上灿烂生辉的名曲。只要听着这首曲子，就宛如一阵凉爽的风轻拂脸颊一般。至今仍可在 i－application 版里轻易听见。

日刊编辑原话：这就是笔者极力推荐的曲子——"OUT RUN"的 MAGICAL SOUND SHOWER、"AZEL～PANZER DRAGOON RPG"的第 1 关配乐……若重新再想过一遍，SEGA 的游戏中留在脑海里的音乐真的是很多。不过，不知为何现在却决定要推荐"PSO VER.2"的片头主题曲。理由很简单，就是我现在已经疯狂陷入 VER.2 中了。连正在写原稿的现在，它也还是在脑袋里大鸣大放呢(笑)。(Mr. ロズウェル)

龙哥凑热闹：看着最新一期的日刊"DENGEKI－OH(电击王)"这样大赞自己喜欢的曲子，不免一阵伤心，他们漏了很多经典曲子。不过还是要向索尼音乐致敬，现在，在 SME · visualworks 的 HP 中，不单是 SEGA 爱好者，只要是游戏迷都十分瞩目的企划"SEGA 名曲特辑(セガコン)"正在举办中，目的就是由 SEGA 的游戏所出现的名曲当中，投票选出人气较高的数首，将这些歌曲做成最佳单曲 CD。令人难以忘怀的往日那首曲子、最喜欢的那首曲子……等等，将你认为"我想听这首歌！"的曲子，即刻点击如下网址投下自己的一票——

http://www.sonymusic.co.jp/Animation/segacon/

SME 要求投票者在网页上的投票栏先记入必要事项。一次只能投一首曲子，但不论要投几次都 OK。此外若不知道曲名时，只要说明曲子在游戏中播放的状况(如：第 5 关的魔王登场时等)就没问题了。另外，投票者将有可能被选中致赠"SEGA 名曲特辑特制礼品，而且在投票栏中可将对所选曲目或对该游戏的想法用 200 字左右写下，优秀者将被选出并刊登在成品版 CD 内的小册子中。这是多么周到而体贴的服务啊！果然是索尼风格。

6 月 22 日排名 TOP 10 的曲目如下(首位之争极度炽烈)——

1、NIGHTS 片尾曲"DREAMS DREAMS(童声合唱版)"
2、OUT RUN"MAGICAL SOUND SHOWER"
3、飞龙 RPG"Sona mi areru ec sancitu"
4、梦幻之星Ⅲ篇头曲
5、樱大战 3"御旗のもとに"
6、冲破火网Ⅱ"AFTER BURNER"
7、SCGG"世嘉进行曲"
8、PSO OPENING THEME"The whole new world"
9、SUPER HANG ON"Outride A Crisis"
10、BURNING RANGER"燃之心～炎之天使"

好了，大家看到的是日本玩家选出的曲子。其他像 ZWEI、DAYTONA、Mr.BONES、HOD、VF3 等许多游戏都有好听的曲子，只是没有被选中。其实说到 SEGA MUSIC，就不能不提到 WAVE-MASTER，其前身是 SEGA"DIGITAL MEDIA 制作部"，此前，它一直亲手制作了大约全部 SEGA 的游戏音乐，可算是不折不扣的"音乐集团"。不过，WM 也曾经发售过一款 DC 软件"ROOMANIA"。由于有"对人家的生活管东管西"这样不可思议的游戏性，至今该作品仍保有一定人气，并将制作 PS2 版新作(DC 版销量 10 万以上)。

SEGA 有两大音乐家，一为 HIRO 师匠，一为光吉猛休。前者为 OUT RUN 谱曲全部，后者演唱歌曲无数，如"梦美"、"救火奇兵"。WAVE MASTER 独立后除游戏外现已涉足电视、广播等其他行业，其至高功力从 DAYTONA USA 2001 的 SOUND TEST 中可见一斑。

龙哥从 SME 的这个企划想到了很多很多。关于游戏的。

如，游戏不是技术与艺术的生搬硬凑、一切要为游戏本质服务……等等。再问索尼，CAPCOM 格斗游戏名曲特集有吗？？？

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

游戏推荐：大金刚 2001(GB)　北京 苏浩

大金刚系列作为任天堂的招牌名作之一，继承了任氏动作游戏一贯的风格。猩猩们动作细腻流畅，游戏隐藏要素多多，而游戏难度嘛……现在就和我一起来 power up 吧！

●一、人物(猩猩)差异(手感差异，很微妙哦！)

主角不用说也知道是猩猩了，一大一小两只，大猩猩 powerful，小猩猩动作灵活。某些庞大的敌人只有大猩猩才能踩死，小猩猩就只能用木桶砸了；大猩猩能将木桶举过头顶直接"对空"，而小猩猩则抱着当盾牌。如果两只猩猩都健在的话就可以用 select 键来换角色。

●二、操作

猩猩们的动作主要有滚和跳。按住 B 不放即前冲。一个非常重要的操作是向前滚的时候跳，其特点是角色即使在空中也能跳起。若悬崖中央有宝物或悬崖太宽时非常有用。另外大猩猩还有一招"拍地"(↓+B)，似乎没什么用的样子……

●三、我变，我变

跳进箱子里就能变身。变成鱼可以在水中攻击，变青蛙自然是跳得更高了，变鸵鸟就能在空中滑翔，变犀牛就拥有无敌的牛角，另外，吃三个相同的动物金币也能变身并进入奖励关，好多金币啊！我吃，我吃……

●四、隐藏要素必不可少！

在很多地方"着陆"可以砸出一大串香蕉，用木桶砸某些墙壁可砸出隐藏路线。而进入有些木桶后就是 mini game，努力找寻吧！

mini game 的打法

1. 三个桶上不断变换着香蕉、香蕉串、动物金币和奖命。跳起来将它们碰成相同的就能得到相应的奖励。
2. 四个桶上不断变换着 K、O、N、G 四个字母，跳起把它们排成 K、O、N、G 的顺序即可。
3. 旋转的字母，跳起来碰闪烁的字母
4. 一条张着大嘴的鳄鱼，把香蕉从它嘴里踩出来！别被咬到，踩死后可得到动物金币。

●五、BOSS 提示

1. 大老鼠一只，很简单，踩它的背几次就 KO 了。
2. 可笑的老鹰，躲过它吐的石头再利用皮球弹上去踩它的头。
3. 好大的蜜蜂！用桶砸它！小心躲避哦！
4. 又是大老鼠，厉害了很多，还是踩它的背。
5. 大铁桶！不断躲避并消灭它吐下来的敌人即可。
6. 又是那只老鹰，它会连续吐出几个石头，须小心躲闪。
7. 最终 BOSS，鳄鱼船长？躲过它的皇冠和"暴走"后踩它的头！注意它戴着皇冠时不能踩。踩几次后就怒了，小心躲从天而降到炮弹。打败它就是制作人员名单了。the end？等一等！它怎么又活了？(哇，诈尸啊！)还一蹦一跳的！(僵尸？)当它落地时从它身上跳过去！再次击败它才是真正的 ENDING！

●六、通关后的东东

通关后有其它的好东东哦！一个是类似于经典打鼹鼠的 mini game，另一个就是大猩猩钓鱼。这里讲一个钓鱼的技巧：钓上鱼是会增加时间的，特别是章鱼所加的时间最多，因此在时间快完时就要集中钓章鱼。另外，一次钓上几条相同颜色的鱼(章鱼除外)就会增加右上角的字，加满后时间和分数是会大大地增加的！LV3 以上时海里会出现漂流瓶，钓到船里会减时间，所以还是丢回海里去吧！本人目前最高记录是 LV8，15511870 分，试试超越吧！(玩了这个游戏才知道海里原来有那么多漂流瓶的……)

●厂家在用二流的技术做出了一个与大陆市场毫无关系的二流游戏后，有人曾质问世嘉为中国机迷做了些什么。现在世嘉大举进军中国市场，索尼却搬来了 PS 的生产线……你们一直把《FAMI 通》街机榜的投币率(点数)译成"票数"，实在是不应该。(上海 郑君)/龙哥：郑君，久违！

●某日翻日记本，一行小字映入眼帘——“95.11.3，劝业顶层铁拳爆机”。即感叹光阴似箭，岁月无情。至今仍最喜铁拳1代。（天津一读者）/龙：听天师说当年劝业的铁拳是在SEGA MEGALO机台里，该机台有三个游戏可切换（其中一个是TECMO足球），铁拳最早4块5一把，比旁边ASTRO CITY的VR1和2稍贵……对否？游戏时光有限，人生岁月无情……　●“玛莉A”这款游戏再次证明了游戏性要比画面更重要。（乌鲁木齐市 刘捷）

●得知DC版“恶魔城·苏生”终止开发后，KONAMI的道板我玩定了。（沈阳沈河区小南街 朱宇峰）

你选票上的五款游戏竟然是莎木、维罗尼卡、霸3RD、VR3、梦美，实属罕见，似为“纯专业”传统玩家（绝无褒意），却不知阁下后三款作品的水平如何（笑）？

世嘉铁杆，可先解放思想，再根据情况选购最迫切主机。铃木裕从市场出发而将VF移植PS2，路人皆知。不过，当《FAMI通》采访名越梦美制作人时却得到“不为销量，只为个人喜好。要从市场角度考虑我们早将游戏移植给PS2了。因为想转变NGC＝儿童主机的定式，我们才为其制作VS3”的答案，同时接受采访的SMILEBIT则声称XB在美国成功面儿大，GUN女神、JGRF、铁甲飞龙（！！！）等传统类型爽快游戏都将全面发挥主机极品性能，东京秋季展上的可试玩版将大大超过之前公布的画面。而世嘉其他子公司仍会有所侧重地为各主机（当然也包括DC）开发游戏。

●龙哥，请介绍一下GBA的近况。（读者）

在国内许多游戏专卖店中，各种GBA原版卡交换比较火爆。

GBA的游戏，可玩性普遍较高，最近以风林、莱因为首的几个编辑特意考查了以下游戏——GTA赛车、街霸Ⅱ X、龙战士、玛莉赛车。结果大家一致认定，GBA是非常强势的一款主机。如果考虑其完美的向下兼容性，对大众来说确实很有必要…不，是“必须”购买（笑）。真的不错。

目前，GBA全球销量急上升中，文字型超大作已经开始陆续上市，掌机主打游戏类型ACT、PUZ等更是无以伦比，值得品味。

●龙哥奇遇记——

早先那张碟都听烂了，龙哥总想再买一盘SS的三合一“OUT RUN”来保存，但此愿一直未能实现。一日，龙哥来到某超有名老铺玩，见到BOSS正认真地将杂志以前的一些SS游戏彩页整理成册，不禁纳闷——这是从何说起、又为了哪般呢？BOSS见龙哥疑惑，微笑郑重相告，时下玩家，70％都是从PS过来的，现在PS游戏几近到头儿，许多人反过来购买土星，则又可补回一课，彩册就是供他们参考的。BOSS自豪地说，本店有数百种SS游戏。龙哥一听，连忙问OUT RUN情况，BOSS不出三秒，从大册彩图目录中指给龙哥看，龙哥大惊。BOSS拿给龙哥一张，又继续整理他的SS游戏彩页去了……其态度之执着，令龙哥的心情在归程亦难以平静……



→可能有不少玩家都玩过MD版的OUT RUNNERS这款游戏吧？里面的曲子都是他谱的。包括前面提到的MAGIC SHOWER。



→光吉猛休。他与HIRO并称世嘉音乐双雄。二人在HIT MAKER『疯狂DJ2』街机中首度合作。

玩友对游戏本质的讨论

■游戏性与难度的共存——评《马里奥A》

买了GBA以后马上就买了一款《马里奥Advance》，断断续续花了一个星期时间，终于将其打穿，这个过程可以说是“痛”（游戏暴难）并“快乐”（游戏实在好玩）着。

天师说《FAMZ通》给本作超低分是因为其难度过高，其实我认为该游戏如果不难的话它的游戏性就无法体现出来了，难度越高，对于玩家的操作技术的要求就越高，而任天堂对于在游戏中体现操作性的本领已是炉火纯青，玩家在与怪物苦斗的同时一边能体验到本作的乐趣。

其实本作如想通关的话并不难，而难点在于分数，本作中有7大关20小关，每一关都有5个A字金牌，要集齐所有的金牌就很不容易了。这些金牌有些放在敌人很多的地方，要吃到的话就得冒险，有些放在你够不到的地方，想吃到就要拿敌人做垫脚石，其难度可想而知。但有人要问：难度太高打不过去，游戏的乐趣不就没了吗？不必担心，任氏对难度的控制一向老道，本作中只要把投出的东西连续打中5个敌人就可加命（5个以后每多打一个敌人多加一条命）所以游戏中有许多可以无限加命的地方，只要你有耐心，把命加到99条再走。难打的地方多来几次，总可以顺利通过的。

本作中较难的关卡有5－3关、6－2关、6－3关、7－2关，其中7－2关地形之复杂让人咋舌，而传送带的增加更让难度陡增，而最终BOSS的难度又比其它各关高了不知几倍，委实“恐怖”！（由于这篇文章写的中断过一个月，前几月惊闻天师在寻蛋模式下打7－2关“从头至尾一滴血不费带着蘑菇、耀西和五颗星过关”不禁对天师这位游戏达人佩服得五体投地，要知道，本人打7－2关时虽也全蘑菇，全金牌过关，但死了4次，要“一滴血不费”还差了几年功力吧…），因此我在打整个7－2关时每一根神经都绷紧着，完全沉浸在游戏之中，而当我与大青蛙苦斗以后终于将其打败的一刹那，我如释重负，全身轻驰了下来，而心中激动和成就感根本无法用语言来形容。如果7－2关没有那么高的难度，还会有这样的乐趣吗？这就是游戏性！！！

另，通过此作我发现，不，应该是深深领悟到：任天堂是大师，我们都该尊敬它。

（上海 王昕）

天语：玛莉不能像“加到N个人然后硬闯”那样玩，这不成了典型的“被游戏玩”了么？实际上玛莉A这盘卡的第一遍只是在熟悉地图，并不很难。找蛋才是真正的开始，因为这时我们不能死人。尤其是7－2关——一次性地拿到“蛋＋蘑菇＋五个A”的打法与第一周目那种攻关顺序是完完全全不一样的两条路线，要逆着打——很随意玩的话，整个7－2关中途费血的地方不会超过三处。比如，我说我十次打“传送带增加”那部分，十次能一滴血不费，您信吗？可找着敌人规律后，真的很容易实现。这么说吧，找蛋时7－2的顺序是“先拿第二颗蛋，再拿蘑菇，逆向出来拿第一颗蛋，返回去再打BOSS”，这本身就有难度了，而在这个过程中你必须还要拿到全金币才行。所以难。GBA玩家都应玩玩这盘玛莉，会有所收获的。

龙哥必复

北京马战超●修罗霸王靠华山，斜下KG后，摇杆迅速回位。后面的前P和后前前PK作为一个指令整体输入，时间反应为：在画面上看到结城“前P”这个动作使出的同时，“前前PK”指令已输入成功。就得这么快。手柄很困难，用摇杆狠练吧！SEGA原装即可。把它溶于连续技。AKIRA，确实强。

广州朱汝聪●您DC、GBA、PS2正版率100％，从此告别了“游戏消化不良”，可喜可贺。我也觉得不应盲目“批判”正版。盘第一时间到国内很贵，我们可以等。但玩正版，确实可以真正投入到游戏中去。

广东新丰冯慧锦●您欧版DC仅玩了半年就发生严重的死机、五分钟读盘等异常情况，我怀疑是光头部分的“非正常老化”。虽然欧版机因为电视原因可能会出现一些显示上的问题，但并无严重后果。

江苏新沂市王磊●手中的DC是亚版，问还需要什么配件才能上网。首先当然要买到一个猫（连电话线），然后再买一个DC专用上网盘，即可参考本刊内容进行实验。但是，DC的猫虽能通用，其上网盘却只对应相应语种的网页。现在市面上也有一种适合浏览中文网页的DC猫，大家可去咨询一下。再有，用DC上网与别国玩家对战，手续就更麻烦些，爱好者请到有售WEBMONEY的游戏店询问。

●下期龙哥热线将启动莱因总帅亲自撰文并排版的不定期连载小专栏“高达的世界”。先从黑历史讲起，一切和高达有关的，尽在龙哥热线。

●我的DC＝我的保姆——白天陪我玩，吃饭时听CD，晚上时看VCD……呵呵……我的保姆不怕累！？（辽宁鞍山铁东区 王石）

龙哥说话●关于"如何玩电子游戏",我看可分为两种类型——其一为动脑不动手的,RPG、SLG、AVG等均属此类;另一种则是既动脑又动手的,如FTG、RAC、STG等"狭义ACT"类。目前的游戏大有向前者靠拢的迹象,原因是数量极为庞大的非玩家不喜欢玩那些需要用到"反射神经"的游戏。后者的衰败与街机的运数一致,前者的强盛与商业利益的获得轨迹相符。根据一般推测,今后将不再有"铁杆",亦毋需再去刻意"追求"什么,消费者只需坐等厂商来"喂"那些大作的续篇就足够了。

玩友对史克威尔公司人设的讨论

……除了SONY,其亲密战友SQUARE的境况也颇为窘迫,山内爷爷的严辞拒绝更让主动谄媚的史氏灰溜溜下不了台。自从传出史氏亏损的消息后,好友就一直追问,史氏怎么了,史氏怎么了。我不是业界专家,不懂搞市场分析;我也不是游戏达人,可以从游戏的角度来讨论。或许,我只能以一个普通玩家的审美视角,来简单谈谈我对史氏游戏人物的看法。

总的来说,从FF7起,史氏的人物设定就开始SMART而迎合潮流了,这也是符合她的电影主义理念的。Cloud刀削斧凿般的竖发,杀气凌厉的背山大砍刀,跨着眩目的重型"哈利",确实给人一种强烈的启蒙式的视觉冲击。在当时,就曾占据我的桌面数月之久。真是:生子当如孙仲谋(权),耍酷当如此君耳。在网上,FF8是公认七八九代中最差的,但单就人物设定而言,我想,它却是成功的。即便是我,也不敢否认Squall的个人魅力。高贵、俊朗、冷酷、忧郁、敏感、自尊,还有些神经质,简直有将不同喜好、不同年龄的女子一网打尽的无限可能。自非一般"师奶杀手"可比。所欠缺的,就是少了一丝范·巴斯滕的英伟之气。但这并不妨碍我下论断:Squall在外形和气质上,是近乎完美的帅哥。九代的Zidan则回归卡通风格,但头太大,发太长,腿太短,尾巴多余而哗众取宠,给人侏儒和小丑的感觉。可爱是卡通的特点,只就这点来说,它都是不及格的。需要说明,这是设定的失误,而非卡通的错。按照一般的说法,从次世代中途出家的玩家,对卡通化设定不太热心,那也是有的。可有人在"电软"上说因九代的卡通化而不将其翻版,就委实让人匪夷所思了,我们玩的是游戏,还是……扯远了。

十代的主角呢?应该说,是趋于现实设定了,效果却不甚可观。不够帅?端正的娃娃脸不可谓不秀气,刻意凌乱的金发和另类的装束也足够酷。那么,问题出在哪里?我和女友商讨半天的结果是——别扭,无内涵。术业有专攻,抱歉在此我没有能力指出别扭的具体所在。但我相信,稍有审美观的人,都会对十代主角有不伦不类的不顺眼感觉,整个一街头滑板少年!从"保镖"到"FFX",在映像越来越具体化的同时,气质却渐趋同于港台漫画的筋肉秀,恶俗。这不能不说是流水线制作成品的必然结果,更是商业化史氏的悲哀!结城晶,大神一郎等身上散发的凛然之威和浩然正气,教人心折,这种顶天立地的气概又岂是花哨的设定可以比拟的?与之相比,史氏的主角在气质上普遍缺乏一股骨气(风骨),人物形象单薄,给人轻佻和玩票的感觉。我以为,外形和性格过于取悦和迎合大众,就不免要丢掉某些气质,流于浅薄了。或许,史氏也想求新求变吧。然而,系统、人物设定和世界观同样卓有成效的"Vagrant Story",在销量上却被证明是失败的。在市道不景气的业界形势下,商业化也许就是要求盈利的股东和需要养家糊口的制作人员的无奈选择了吧!

就玩家而言,我们无法决定史氏的经营理念,却有权选择我们的所爱。有主见的玩家,即使得不到我们喜爱的,也决不媚俗已有的、浅薄的!

我们在此祝愿,"FFX"做为游戏和商品双获成功,以帮助史氏尽快走出低谷。以上纯属个人意见,不求强加于人,是非自有市场验证。我愿意等着,等着……

龙:这是著名的广西玉药YOYO写的杂文。文章前半部是写主机大战,但是因为它严重违背了"这个世界是索尼的"之业界根本原则,龙哥将其全部删去!不过听说索尼GROUP今年要亏3亿美元。

人们对史氏的CG早已见怪不怪,其投资170亿日元的电影版FF,亏得明明白白——日刊早在其还未公映时,评论文章的大标题就已经用"?"来加以质问了。对此,人们深表遗憾。史氏在CG跟前儿,栽了。

●龙哥。9月6日是啥日子?大家可能首先想到莎木2发售。可那天是我生日,还是19岁生日呢!你可知道每19年公历农历重合一次?这次9月6日即农历7月19日,和我出生那年一样,这是我第一个"真·生日",即收到SEGA如此厚礼,SEGA待我不薄啊!9月6日,莎木2正版必买!还有一事,我原来听说有港片抄袭游戏音乐还不太相信,这回亲眼见了。近日看了一片名曰《怀玉公主》,大概是32集吧,我猛然听见一段非常熟悉的音乐,一想却是莎木中的——就是那首女声用英语唱的歌——我当时的感觉啊,不说也罢!还有几个问题,SEGA弃硬,我们总不能不玩游戏吧?我心理上更倾向任天堂,PS2上却有两个游戏放不下,VF4与WE5。若此二GAME移植NGC,就OK了!不知有无可能?DC的胜利足球2001几时发售?(湖南澧县 蔡读者)

国内DC玩家,不妨人手一份莎木2限定。我这里得到店头消息,第一时间价约500余元,嫌贵者请耐心稍等(必降)。但国内引进的全部是限定版——GD6枚(含VF大系贵重映像)。想玩那两个游戏,目前看,只能买PS2。对你而言,是否值,就要看你对游戏的追求了。DC版胜利足球2001,我还真没听说过。

●龙哥,您好。近日我一直在练梦美。可本人能力实在有限,还是无法掌握DC摇杆的用法,因此,独角、火箭都被我禁用了,我只能靠红猫及PB超级度日。我的海边道经过几天的练习,PB超级中软只达到3分24秒109,单圈最好为1分39秒342(龙:天师向您祝贺,摇杆用法下期刊登!)。这种成绩能拿出来见人否?我现在买电软只为了"梦美研究",不知今后能不能出一本"梦美研究别册"?(强烈建议!)我喜欢赛车,"山脊"虽然速度感很强,可它只突出了"赛"而忽略了"车";而GT则是突出了"车"而忽略了"赛"。只有梦美才是真正的赛车——梦美就是梦美,最棒的。我的一位爱玩足球游戏的朋友对我的"一条赛道反复跑两三个小时"的行为十分不理解。另外,这次我送一份"恶魔城A"的研究给你们。(大连市开发区黄海路 宋亲友)

您别说,现在提任天堂,提世嘉,真有点跟不上形势的感觉——它们太老土了。不过您的"恶魔城A"还是很有希望被刊出,不要着急。跟您说实话吧——我们有资料,日本男性玩家最喜欢的游戏类型是RPG,十来岁的女性玩家呢?————还是RPG。

PS2的硬盘究竟能干什么用?

与太X同一天推出的PS2硬盘,经过日本方面的测试,安装太X约需花费11分30秒,总共储存1792MB的资料在硬盘内,而实际游戏时,战斗终了后的游戏切换画面时间非常的短,可充分体会硬盘的效果。而且,玩家可以在游戏中设定是要从硬盘读取资料还是从光盘读取资料,只是,游戏记录并不能储存的硬盘内,还是必须存在记忆卡内才行。虽然目前PS2硬盘只能扮演"快取"的角色,但将来NET普及之后,游戏大量从网络追加资料时或许才能真正发挥这40G硬盘的威力。

目前PS2的烫手周边只有两个——罗技GT方向盘,再就是这硬盘了。前者约1200元,后者约1800元。电软诚意推荐PS2玩家购买,此二物用处极大(不快买,恐怕还抢不到呢!)。

再就,SONY发表的PS2其他硬盘相关周边有,USB键盘/USB鼠标/硬盘直立固定座(外挂硬盘的老型PS2用),其价格分别为4000/3000/1500日元(皆不含税)。是否其与PC周边互换尚不可知,今后有消息我们会向大家报告。

再推荐一款游戏,AM2片冈洋制作的金殿堂游戏"OUT TRIGGER"原版(附送鼠标),全新仅400元以下。可配键盘玩。

●我是一位1945的菜鸟级狂练者,2001-7期见到电软登出的1945组织上隐藏BOSS的方法,赶紧上机厅一试,果然有效,不禁对翟英健学长感慨万分。(一个不会吃2000分金块、只能打到第8关、分数只有70几万分的宁波 桑杰)

大墙画廊

阴晴的大「强」画廊

说来惭愧，自从阴晴二人从老廊主δ·p他们那里“解”手大墙画廊以来，或是经验不足，或是目中无人，反正经常被人指责“不思进取，坐吃山空”。不但上任老廊主对我们越发失望，也自感愧对广大热心读者、作者、朋友以及“大墙画廊”自己。倘若还不卧薪尝胆，奋发图强，怕将来是要被大家讨伐的吐沫淹死了（越写越后怕）……为了重振画廊，也为了我二人之前途，（还要给δ·p他们点颜色看看），阴晴决定改过自新，还特地私下称“大墙”为“大强”，借以鼓励自己奋进。还请大家继续支持我们，并请不要吝惜口水，多提改进意见。

现在开始，重振计划始动……

阴 晴

大墙画廊·第77期



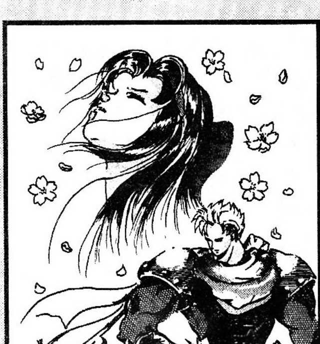
◀《勇者斗恶龙Ⅶ》 上海 生鲜部（一个只有漫画和游戏的『天堂』）

◀阴：从来都是只看到『勇者屠龙』的场面，没想到勇者也会有被恶龙戏耍的时候。哎，都因为红尘有爱呀。
晴：是这个时代出了太多的莽撞人吧，谁都想出名，谁都觉得自己可以靠冒险来赢得芳心。他们也不想想，哪有那么多恶龙给他们宰呢？所以只剩下龙蛋了呗！
（『L·P』:★★★）



◀《没有战斗的日子里》 南京 狂八神

◀阴：不愧都是武功高手，球棒都被拍裂了。还有狂喊的草雉在和谁做饭呢？
晴：应该让陈可汗来当掷球手……
（『L·P』:★★★）



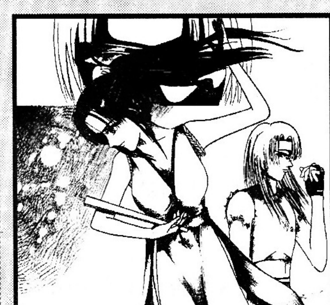
◀《斩红郎无双剑》 山东德州 元

◀阴：美丽的露露英俊的福特，但狗帕比呢？
（『L·P』:★★☆）



◀《逃亡》 广西蒙山 龙中绍

◀晴：还是壬无月时代，但这回福特带帕比了。
（『L·P』:★★★）



《无题》 四川成都 无彤



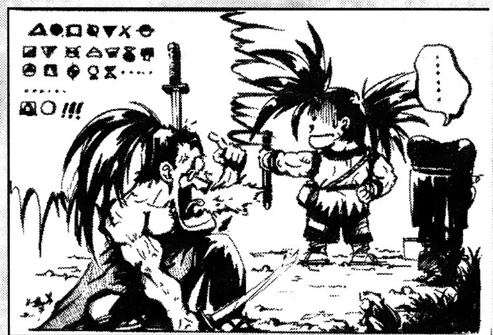
▲《新年里的舞和安迪》 浙江　陈冠枫

▲阴：他们好象还是孩子呢。
晴：安迪穿的衣服有点像蓝帝——超强的男子。
（『L·P』：★★★☆）



◀《天草降临洗澡》 杭州　陆俊

◀阴：这哥俩是互帮互助呀。
◀晴：互相帮助。火月洗澡时苍月会对他有帮助。
（『L·P』：★★★）



◀《无题》 福建福安　郭升铃

◀阴：好像是龙珠版的侍魂呀。
◀晴：牙神很像则卷千兵卫的样子。
（『L·P』：★★★）



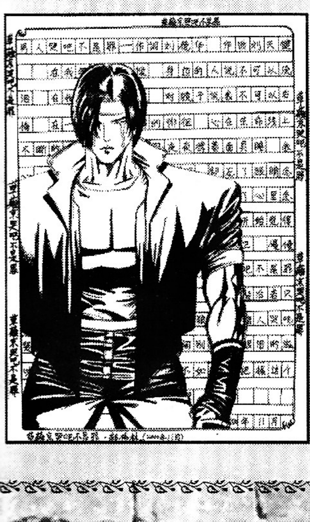
▲《无题》 黑龙江哈尔滨　徐晓天

▲阴：他们竟然都是原始人……
晴：这可是大热天"搓火"哟！
（『L·P』：★★★）



◀《名侦探郊游》 山东潍坊　李纳然

◀阴：可怜的名侦探这回是到野外办案吗？
◀晴：其实我觉得柯南还是保持男童的形象比较可爱，尤其是在深思的时候……
（『L·P』：★★★）



◀《草雉京哭吧不是罪》 河北滦县　郝伟林



◀《无题》 上海浦东　张卿

近期又有朋友询问给画廊投稿的稿酬，阴晴觉得有必要重新声明一下。

凡在本廊刊登作品者，均可获赠连续三期本刊杂志各一册，(彩色廊、黑白廊一视同仁)。一般情况不退稿，作者在3个月内稿子未被采用，可以另作它投。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内(即一本杂志大小)，避免后期制作困难，色廊尺寸可最大至8开(即将杂志打开大小)；一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。多谢大家支持！！！

廊主阴 AND 晴启

游戏点评

Speak out, don't be afraid!

不思议的迷宫 风来的西林 GB2～沙漠的魔城

机种 GBC 厂商 CHUNSFOT 类型 A·RPG 媒体 卡带



等待了很久的游戏，GBC最后的扛鼎之作终于在火热的7月如期登场，玩了这款游戏的感觉是：还是正统的"不思议迷宫"系列好玩！

记得在《GAME BOY专辑》里那篇对"月影村怪物"2位制作人的访谈中，2位制作人便表达了对当时由于没有加入通信机能而感到很遗憾，而本作和前作相比最大的不同当然是第一次在"不思议的迷宫"系列中加入了通信功能！玩家可以借助通信线实现交换道具，在迷宫里遇到困难的时候还可以向其他的玩家请求援助，不过笔者玩的是单机，具体的通信游戏情况也不是很清楚，但可以肯定的是，加入了通信功能一定比前作有趣10倍！

游戏方面也有不小的变动，先是没法如前作那样通过把道具全存放在仓库里，然后拷贝进度来保存自己的珍贵道具了。本作只能写一个"日记"，但是银行的导入使得金钱更加容易储存了。另外，N64版的练级道场也在本作登场了，玩家在出发去迷宫之前，可以先在这里练到3、4级，让前面几层的迷宫变得容易一点。

武器锻造不再像"月影村的怪物"那样只能靠在迷宫里拾取"天惠の卷物"和"地惠の卷物"来提升武器和防具的等级了，这次武器可以直接在村子里的铁匠铺进行锻造，不过每一次出入迷宫只能去锻造一次，一般是+1，有时候运气好的话也会有+3的。铁匠铺除了可以端造武器外，还可以修补腕轮和消除合成道具的某种你不想要的特殊能力。当然，这些服务都会要你支付一定的金钱。

在其他方面CHUN SOFT也下了大功夫，比如在开始画面的主菜单里，加入了怪物图签，玩家可以在这里看到诸如怪物名称，特殊能力，攻击方式等有趣的怪物资料。画面方面一如既往的细致，由于是GBC专用，色彩显得也很丰富。美中不足的是音乐好象没有前作那样耐听了，特别是在迷宫里音乐既短，重复率也很高，而且不是很动听。

总之，这款游戏的游戏性已经达到顶峰，玩家可以从这款游戏里得到无限的乐趣，让玩多了"XX9"、"XX10"之类所谓大作的朋友可以完全轻松下来，跟西林一起挑战那无限的迷宫。

——四川南充 曹聪

（请作者寄来详细地址）

角　色：8	操作性：8.5
画　面：9	创　意：10
音　乐：7	移植度：——
情　节：7	总评价：8.25
——	

马里奥赛车进化版(MARIO KART ADVANCE)

机种 GBA 厂商 NINTENDO 类型 RAC 媒体 卡带



盼星星盼月亮，任天堂总算在GBA发售后的第4个月推出了重量级的"马里奥赛车"。

或许是因为GBA发售还不足半年的缘故，因此本作看来与先前的"马里奥ADVANCE"并没有给人带来画面效果上太大的感动。解析度的不足似乎让人们重新对GBA的硬件能力有了一番认识，毕竟号称32Bit的主机，其表现效果竟与十年前的超任并无太大区别。而之前大受好评的GBA完美的语音效果在此款游戏身上也被大打折扣，在游戏中能听到的，无非就是角色们"嘿""哈"的声音，与当时同GBA主机同时发售的"马里奥ADVNDCE"比起来，这次的语音简直就是模拟音乐。

不过，嫌弃旧嫌弃，这款游戏的最大特色也就是山内大爷一直以来追求的"游戏的本质"，已在GBA上发挥得淋漓尽致。

游戏中的赛道不是仅用一个"多"字就能形容得了的，千奇百怪，各式各样的地形足以让你对任天堂的软件制作能力俯首称臣。包含隐藏赛道在内，整个游戏共计有20条之多，配上8个不同风格的任氏角色，你完全可以想象得到本作的缤纷绚丽。游戏不仅仅是在赛车，更是在比试大家的身手敏捷和智力运动，运用各式各样的小技巧，你完全可以从最后一名一跃成为冠军。在时间模式里，你还可以记录下自己竞速时的英姿，反复播看，更可以同记录中的自已来一场新的比赛。至于任天堂大力倡导的Mobil－GB系统，虽然收费低廉（每分钟10日元），但由于种种原因，我国玩家还是较难享受得到通信GP的乐趣的。

如果你已拥有GBA主机的话，那么请首先考虑这款《马里奥赛车》吧，真的很好玩！！（风：俺补充两句，本作已经成为GBA上首周销量最大的游戏，四人对战乐趣超绝，系统变化较前作很大，值得研究之处甚多。有机会将进行解析，请想将自己成绩提高的朋友一定要练习超近路！）

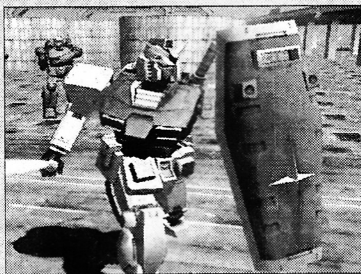
——吉林长春　LENY

角　色：9	操作性：9
画　面：8	创　意：8
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：——	总评价：8.5
游戏短评：四人对战大快感！	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

机动战士高达(机动战士 GUNDAM)

机种 PS2 厂商 BANDAI 类型 STG 媒体 DVD－ROM



自从 BANDAI 推出 DC 版机动战士高达外传后，就对 BANDAI 的高达动作游戏抱有很大的期望。毕竟 BANDAI 的动作游戏制作能力在日趋成熟。

而 PS2 版“机动战士高达——地上篇”的推出确实给人以耳目一新的感觉，难怪在去年年底造成了大热卖，令 BANDAI 意外的大赚了一笔。成功不是偶然的，这款作品确实又其出色的地方。

对于这种游戏来讲画面的表现力是十分重要的，毕竟原作中战火纷飞的场面没有一点“硬”工夫是无法表现出来的。而 BANDAI 很好的将 PS2 的机能发挥出来，特别是在光源处理与机体贴图方面，都令人满意。此外场景也空前庞大，很好的将“高度”表现出来。比如机体可以跳到空中正在飞行的战舰上，攻击或援护。这种全新的感受可是以往同类游戏所不能比拟的。

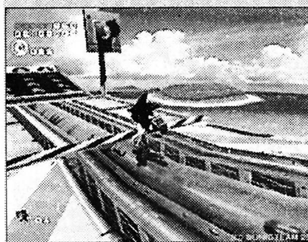
在游戏的操作方面，总的来说是将各种机体的移动能力，跳跃高度等差异，细致入微的表现出来。这样就能令玩家能明显体会不同型号机体的差异，找出适合该机的战斗方式。所以对这个游戏的操作感应当用模拟游戏的眼光去看，而不能用传统的动作射击游戏的观点去看待。

——高达司机

角　色：8	操作性：8.5
画　面：9	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：8.41
游戏短评：高达越来越强！万岁！	

索尼克冒险 2(SONIC ADVENTRUE 2)

机种 DC 厂商 SEGA 类型 ACT 媒体 GD－ROM



世嘉实力再一次在索尼克的世界里得到了体现，看来 DC 的没落丝毫没有影响本作的品质，同时这也是索尼克系列中最吸引我的一款作品。

如果只用“太好玩了”这几个字来形容的话，实在是有点太委屈了这款作品，这可是一款让我玩晕了都还想继续的经典动作游戏。超一流的速度感，让人在眼花缭乱中不知不觉就会上瘾，这种眩目感觉绝对不是可以在一般的 RAC 游戏中找到的，看来山内常挂在嘴边的游戏性，也不是只有他一人才明白的(风林：笑)。

与前作相比提升最多的应当属画面与动作的华丽性了，单从画面上来说，目前 PS2 上的绝大多数游戏都无法与之抗衡，作为一款处于衰退期主机上的作品，在技术上的确占是有太大的优势了。但是在查欧的培养上我总是感觉找不到前作的那种乐趣了，可始终不知道这是为什么，也许是和整个游戏的自由度降低有关吧，相较之下扮演反面角色显的更为有趣，乘着机器人到处扫射破坏的爽快感更是无与伦比，身为主角的索尼克似乎也因此被抢去许多风头，但对于我来说好玩才是最重要的。

与 DC 的状况相比，本作确实有着惊人的表现，建议 DC 玩家人手一份，来感受一下落日中的光辉。

——游侠创作室 自由骑士

角　色：10	操作性：9.5
画　面：9.5	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：9
玩此游戏时间：7 小时左右	

最终幻想 X(FINAL FANTASY X)

机种 PS2 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 DVD－ROM×2(附送“FF X”制作人访谈)



经过漫长的等待，7月 20日终于得到了 PS2 超大作最终幻想 X。飞奔回家后第一感觉就是 CG 有一定程度的减少。就连片头也只是用简单的即时演算画面来表现，想想前几作的漫长且华丽的 CG 吧，看来这次史克威尔的确是发现 PS2 机能与 PS 的不同了(笑)

全 3D 的画面如何华丽就没有必要去说了。RPG 游戏最主要的无非是剧情，除此外个人认为战斗系统的好坏也对游戏性有很大的影响。而最终幻想 X 作为一款大成功 RPG 来说在这两方面都作到了接近完美，所以玩起来自然是不同凡响。

剧情方面由于时刻围绕着尤娜打倒西恩之旅来进行，将被成为“艾邦”的世界中的迷团层层揭开，使得游戏主线非常清晰，令人越玩越有兴趣。而且自由度下降的问题在后期得到飞空艇后得到了解决，是否在各个未知的世界就看玩家自己的兴趣了，不像某些“极·RPG”总让你去做些无聊的事。



由于战斗系统设定吸收了一部分前线任务的特点，并能随时替换同伴，使得战斗的战略性极高。事件与战斗相辅相成，有时还要在战斗中利用许多特别方式战胜强敌。这种战斗系统完全迎合了 FF 支持者的胃口，战斗虽有难度，却不会令人厌烦。角色成长的スフィア盘系统也是一个非常优秀的成长系统，自由度很高。令人们在不知不觉中就为スフィア盘锻炼了不少等级。

一般来讲剧情与战斗系统成功后，这部游戏就已经相当不错了。不过由于她是“最终幻想”所以个方面都力求完美。本作的音乐极其动听，而主题曲“素敌だね”更是百听不厌。至于 CG 就什么都不用说了，完全匹敌电影的效果。

毕竟世上没有什么是完美的，虽然最终幻想 X 再次成功，但还有一些不足。比如直接关系完美结局的水球比赛的难度有些不象话，有时候让人忍无可忍(主要是电脑总作弊)。而到了游戏后期敌人几乎 50％的先制攻击也常打的主角们满地找牙。尤其是最后竟要打自己的召唤兽(得的越多打的越多)也是很讨厌的安排。

不过尽管有一些缺点，但最终幻想 X 确实无愧于所有 FF 支持，相信 FFXII 会更上一层楼，再次登上 RPG 游戏顶点。

——结束水球永败传说的 FF FANS——莱因总帅

角　色：9	操作性：9
画　面：10	创　意：10
音　乐：10	移植度：——
情　节：10	总评价：9.67
游戏短评：不用 CG 也是最强！	

街头涂鸦(JET SET RADIO)

机种 DC **厂商** SEGA **类型** ACT **媒体** GD－ROM



世嘉就是世嘉，像这种“硬派”的游戏也只有世嘉能做的出。

相信很多玩家和我一样喜欢滚轴，也希望能玩上好玩的轮滑游戏，可是一直以来，不论是PC或TV游戏中，没有一款让人过目不忘的滚轴游戏。而这款“街头涂鸦”，把轮滑和涂鸦完美的结合在了一起，并借助DC“强大”的机能把画面做的极其出色。再加上像“疯的”一样令人热血沸腾的音乐(其中圆台那关还有一首中文曲子)，给人一种耳目一新的感觉。

游戏的操作性方面也让人无话可说，按键设置简单、实用，一点也显不出DC手柄的笨重。人物的动作和表情也很有趣，尤其是前几关出现的警察叔叔，一旦被其发现，他们就会蜂拥而至、死抱住你的腿，还有与你同归于尽的“自爆人”十分搞笑。

涂鸦的图案也非常另类，我经常把一个狗头的图案涂在Boss们身上，那种感觉真是爽快。

游戏的难度并不是很高，相信玩家们很容易就会上手，而最终Boss那关，难度实在是偏低，让人觉得不太过瘾，不过我在招一个叫BISU的同伴时，由于“教条主义”吃尽了苦头，跳了N次才过去，真是欲哭无泪！另外如果玩家喜欢挑战难度，还可以试试收集所有的图案，以及打出三名隐藏角色。

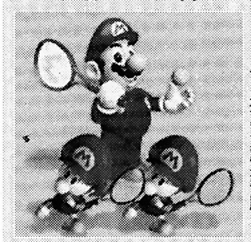
总之，这是近年来不可多得的动作游戏，拥有DC的玩家一定不要错过，热切期待X－box版推出。

——北京　谢榭

角　色：8	操作性：9
画　面：9	创　意：10
音　乐：9	移植度：——
情　节：7	总评价：8.6
游戏时间：约10小时通关……	

马里奥网球GB(MARIO TENNIS GB)

机种 GB **厂商** NINTENDO **类型** SPG **媒体** 卡带



原来不想买这盘卡，但在朋友推荐下小试，竟被这明亮风趣的画面、轻快的操纵感所吸引，二话没说掏铁买下。回家仔细一试，更切实体会到游戏的乐趣。本人还有一盘89年的任天堂网球，到刚才还认为不错，现在才意识到网球原来可以更好。

游戏模式增加，可以随时玩或育成模式，更有一些形形色色的Mini游戏在等你，最大的卖点就在能一机双打。电脑的IQ也不低，这正是我多年梦寐以求的。

游戏一开始就能选11个角色和5个球场，其中不乏路易、大金刚、婴儿玛莉这些人气角色，估计马里奥要等爆机并且和N64交换才会出现。角色不同能力也不尽一样。

游戏的操作感更是让人拍案叫绝，能抽、扣、拉弧线、A→B吊后场、B→A吊网前。

任氏在游戏中对玩家的关怀之细随处可见。你可以选打几局、几盘以免比赛过长，还可以自选视角，一直站在下半个球场或上、下半场地交换，加上随时记录功能，这款网球肯定是完美的，这种游戏完全够格号称the best tennis game of ganeboy，不过比起89年的网球，十字键对球落点的控制不再精确，只是一个大概方位。也许任天堂为了让游戏更真实吧？

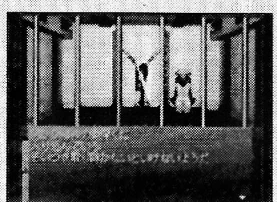
如果你有GBC或GBA那一定要买这盘卡，姜是老的辣，辣椒是小的好，而游戏是任氏的最牛?任天堂的精品路线还真是没走错。

——浙江　冰马

角　色：7	操作性：10
画　面：9	创　意：10
音　乐：9	移植度：9
情　节：6	总评价：8.6
游戏时间：每天2小时	

真·女神转生(真·女神转生)

机种 PS **厂商** ATLUS **类型** RPG **媒体** CD－ROM



怀疑不知是不是由于近来ATLUS公司的财政状况不算太好，所以便学会了史氏的炒冷饭的伎俩，把SFC上的名作重新在PS上复活。对于PS末期已没有什么期待大作而言，这的确是一件好事，但真正能被吸引到的玩家又有几个？

虽然不像FF系列的复活那样会有大量养眼的CG，但作为ATLUS的王牌，“真·女神转生”还是发挥了其独特魅力。

故事情节十分的出色，这也是SFC上优秀的RPG所惯有的特色。虽说背景环境是在混沌的现代都市里的鬼怪故事，但由于情节一环扣一环，所以不致让人迷失。画面倒是干净利落，虽然没见过SFC上的此作，但清晰的画面既使是早期的PS游戏都不得不甘拜下风，可见ATLUS还是花了一番心思，不致于生搬硬套。

3D迷宫和丰富的谜题都能让你体会到这款当年的大作风采，而与恶魔交涉获得仲魔及合体便是女神转生的最大特色了。通过与魔物交谈可以使其成为伙伴，同时恶魔合体的种类又有很多种，单单是这些，就足以让你对它的游戏性啧啧称赞了。

在广大玩家斥责游戏缺乏内涵的今天，真的很有必要推荐这款“真·女神转生”。如果你抱着一个玩家的心态去尝试这款游戏的话，那它一定会深深地吸引你的。

不知什么时候，ATLUS才能把它移植到GBA上呢？

——吉林长春　LENY

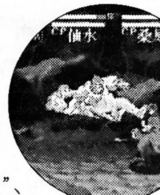
角　色：9	操作性：8
画　面：8	创　意：9
音　乐：8	移植度：10
情　节：8.5	总评价：8.6
游戏短评：真·SFC转生	

经典

名称：幽★游★白书～魔强统一战
机种：MD
推荐人：山东　小鱼儿



MD上的“幽白”，中国玩家应该没有几个没玩过它吧！独创的分界，角色转身，二段跳。还有玩家们最乐此不疲的同屏2～4人乱斗，使这部作品轻松跃身“经典”的殿堂。虽然它的角色较少，角色的平衡性也稍有问题，但是以MD的机能，以仅仅24M的容量，竟能实现这些，简直可以用“不可思议”来形容了。此外，美丽的画面，出色的音效。爽快华丽的超杀，还有那不逊于“格斗之王”系的连续技系统，都是“幽白魔强”数得出来的优点，这档次的效果，即使以现在的眼光来看，也没有丝毫过时的感觉。



奇怪的是，“幽白”这么多好的创意，如四人乱斗，后来的FTG却没有借鉴？取而代之的是什么组队(虽然这也算较有新意)，TREASURE更是一蹶不振，最近似乎已销声匿迹(风：看本期彩页，其最新作品已经推出，并有可能移植DC)？



不管怎样，继“幽白”之后的“格斗之王”、“铁拳”什么的都没能带给我当年玩“幽白”时的感动，“幽游白书～魔强统一战”至今仍是我心中FTG的NO.1(听闻3DO上的“幽白”也很好玩？风：负责的告诉你，很不好玩……)

角色：8	操作性：9
画面：9	创　意：9
音乐：8	经典指数：8.8

THIS SITE IS gamebar

真玩家

风来日记 ~赤い7月~

●文/曾宪洋
●责编/风林

7月1日

今天是共产党建党80周年大庆，作为预备党员的我，总想做点什么。翻翻以前的旧碟，无意中发现一盘"历史悠久"的PC GAME"地道战"遂拷进爱机，成功地扮演了一回红军战士，相信经过这样的思想升华（洗炼），我很快就能当上正式党员了！（背后倒下一大片）

7月5日

极为期待的GBA究极卡片GAME"游戏王5"终于在今天发卖。心急的我到游戏店看了一下，竟然有了，要价530元，一想到5800Yen折合人民币只要400元左右，不由暗暗诅咒黑心的JS，再望望自己扁瘪瘪的荷包，阵阵酸楚涌上心头。我要忍耐！但是，我真能忍到D版出现之日吗？



7月6日

强热带风暴"尤特"袭击了广东地区，整个南粤暴雨疯泻狂风飒飒，再次令我感受到"岚"的"独特魅力"，这与北方的干旱形成鲜明对比，但愿这恶劣的天气不会影响明天众多莘莘学子的战斗力。

7月7日

黑暗的日子终于来临，看着师弟师妹们在试场上奋勇作战，不禁回想起自己当初参战时的情景，不想则已，越起就越气，若不是考试那天那只天杀的蜘蛛猛地窜到我手上吓死了我几亿脑细胞，清华……清华就是我的了！（风：……）

7月10日

为期4天的试炼也终于告一段落，真是有人欢喜有人愁。正所谓古人征战几人回，醉卧沙场君莫笑！其实也没必要考得太好，清华北大也就够了！（风：服）

7月11日

年年有今日，岁岁有今朝，又是一年一度的诞生纪念日。由于实在无法再忍受日夜思念"游戏王5"的那份煎熬，在"泡面+泡面"的必死信念下，遂带上全部"家当"直奔游戏店。BOSS是位年轻的MM（风：!），开价500元，在我的威逼利诱死缠烂打之下（风：！！），依然纹丝不动，看来惟有使出我的超必杀——"牺牲色相"（风：！！！）了，迄今为止还无人能承受得了这招。果然，中招后的BOSS不仅将价格调至450，还送我电话番号（可惜是店里的）（风：！？）。嘿嘿，同志们若也想使用这招的话，请先照照镜子吧。（只见烂番茄、臭鸡蛋铺天盖地向我飞来……）（风：这个是一定的了……）

（外传）晚上GF买来蛋糕与我庆祝，吹蜡烛前她要我许个愿先，我照办后她又问我许的愿跟她有没有关，我问她想听真话听假话，她说要真话，当我如实说了之后脸上获得五指纹章（风：恭喜）一个，亲密度－20，只因我许的愿是"万能的神啊，倘若您真心希望我快乐的话，请赐我PS2作生日礼物吧！"

7月12日

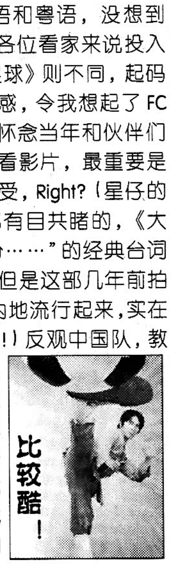
不吃不喝不眠不休疯狂决斗中！

7月13日

听闻北京申奥成功，心中无比激动！众志成城的结果说明中国在世界的政治大国地位已被各国人民认可，相信假以时日中国就可把咄咄逼人的米国和太阳国给压下去了（风：希望游戏上也可以……）！

7月15日

到电器城逛了一下，坂口博信操刀的《最终幻想电影版》和周猩猩自导自演的《少林足球》都有了（风：我都有看！）。《FF电影版》带给我的只有失望，角色们的表情并不像所宣传的那么丰富细腻逼真（风：好挑剔，笑），剧情方面与好莱坞的科幻大片相差不大，纯美国风格，而且我也不太喜欢好莱坞式的过于科幻的东西，看来SQUARE耗费大量的铁矿堆出来的东西也不过如此，毕竟只是尝试性的ゴミ而已（我原以为配音应是日语和粤语，没想到竟是英语和国语，这对各位看家来说投入度高一点吧?）；《少林足球》则不同，起码给予我一些新鲜和亲切感，令我想起了FC上的"热血足球"，真是怀念当年和伙伴们在一起的日子啊！我们看影片，最重要是得到视觉和精神上的享受，Right?（星仔的演技和搞笑功夫大家都有目共睹的，《大话西游》中"曾经有一份……"的经典台词想必大家都非常熟悉，但是这部几年前拍的戏直至2000年才在内地流行起来，实在不得不敬佩国人的落伍！）反观中国队，教练一个接一个地下课，中国队是被人踢得头破血流，直叹若国脚们能有少林足球队那样的好本领，别说冲出亚洲，就算是杀遍宇宙也不会找到敌手！（若没估错的话，很快就能在PC GAME领域看到它的身影了。）



比较酷！

7月19日

今天是我最爱的大作"风来的西林GB2～沙漠之魔城～"发售日，想想GB上的前作"月影村怪物"推出至今已有5年了！5年，我足足泣血等了5年（热泪盈眶），黑发媳妇熬成婆，总算等来CHUN-SOFT十年磨一剑的续作，人世间最幸福之事莫过于此（抹抹眼角的泪花），这不能简单地用"感动"之类庸俗的词就能形容我此刻的心情。只因那种微妙复杂的感觉，实在无法准确定义。



←此作日刊《FAMI通》评分38！

7月20日

专程去看了"FFX"的OPENING，唯美写实风格的精美CG使我的马其诺防线全线崩溃，正当我盘算着要把私藏多年的"军火"全部"上缴"时，手触到了扁瘪瘪的荷包，我作了苦涩的选择，毕竟饭还是要吃的。虽然角色RURU的妩媚令我心醉，但PS2高昂的价格却令我心碎，点解上苍要如此造物弄人?どうした?



←风林也认为她很美……

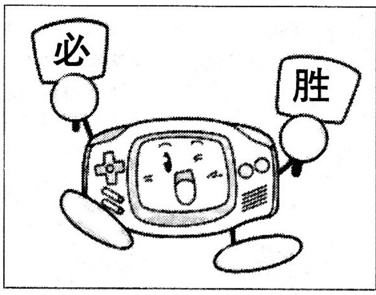
7月22日

购机热潮始动。望着电器城熙熙攘攘的人流，再望望BOSS们那直放红光的双眼，不由暗暗祝福各位购机者：お大事に！TV游戏机方面，稍微有钱的中学生和大学生购买PS2＋FFX的占多数，看来SQUARE的这部大作确实推动了PS2的销量（我再次捏捏那扁瘪瘪的荷包，一次又一次将快要奔流而出的口水往肚里咽）。没钱的穷人，只能选物美价廉的DC了（风：此话俺不同意哟……），毕竟DC还是有不少好GAME的，最新的"超级机器人大战α"就已可令人废寝忘食！掌机方面，高性价比的GBA占主导地位，购买者多为初中生和高中生，游戏性和战略性极高的"游戏王5"及"奥伽战争外传"成为GBA机主不二的选择；而小学生在家长的陪同下，主攻GBC，随机购入的游戏多为"勇者斗恶龙怪兽篇2"和已过气的"口袋妖怪水晶"。

7月25日

深情凝望着手上那台2个月前入手的660大元Japan版GBA（风：才660！比我便宜好些，羡慕……），不禁思绪万千。虽然

GBC现在还有不少的购买者，而且暂时还不会就此消亡，但GBC退出历史舞台的过程是渐进的、必然的、客观存在不可逆转的。可以这么说，从一开始就注定了GBA成为GBC的掘墓人，这正如将来的GBX（暂称）成为GBA的掘墓人一样。GBA代表新时代的生产力，具有高度的纪律性、极大的扩张性、绝对的毁灭性！是任天堂继续统治掌机市场的必然产物。GBA的大作接二连三出击，除了已发售的"游戏王5"、"奥伽战争外传"和"星海传说"之外，接踵而来的还有"黄金太阳"、"火炎纹章"、"机战A"。此外，任天堂的秘密武器"口袋妖怪"和"格斗GAME王者"拳皇"GBA版都在开发中了，连SEGA也宣称全力支持GBA，



再加上对GBA垂涎已久的SQUARE的蠢蠢欲动，FF系列说不定今年圣诞就能登场（如果任天堂肯跟SQUARE步入神教堂的话）。可见，GBA真是集万千宠爱于一身，前程光明璀灿无比。反观WSC就只有躲在黑暗角落里偷偷抹泪的份了。

7月28日

相信众多穷玩家（像我）翘首企盼的无非就是GBA游戏的D版及PS2模拟器的出台了，对于这两样东西，从技术角度来说是完全没有问题的，只要我们再等待N天，应能看到GBA的D版喜降人间（风：已经见到，造型很"酷"），我们要相信中国人的实力，一个民族要壮大最重要的是团结（扯远了）（风：听起来雄浑壮志，细想起来有点别扭……）。而PS2模拟器就要推迟些日子了，虽然各大编程高手都在紧密炮制中，但致命的牵涉版权问题还是会拖延它前进的步伐。我认为用P4＋Geforce3绝对能完美模拟PS2，只是……单这2个硬件的钱再加上配套的主板和内存买2台PS2还绰绰有余，况且DVD—ROM在国内还不算普及，真是"最终妄想"！另，本人极不赞成用GBA模拟器来玩GBA游戏（风：用模拟器玩"马里奥赛车"简直是糟蹋）。

7月29日

心爱的"风来的西林GB2～沙漠之魔城～"初回限定版入手，据说还有隐藏情节"西来的风林～沙漠脱出记～"的存在（风：这个秘技只有我知道，哈哈哈），达成条件不明。不管这么说，还是先向魔城进发吧，ちあ、行こうぜ！

7月31日

红色7月的最后一天了，想想这个月付出了很多，得到的没多少，这绝对是一个悲剧性的失败。无奈、无语、无念……惟有将松隆子的最新专辑"a piece of life"塞进电脑，让她优美动听的歌声冲走我的不快感……

9月

NGC VS PS2，相信到时我就会有所决定了（风：取谁舍谁恐怕很难哟……）。

后记：谨以本日记来纪念我的本命月，仅此一篇，绝不再版！虽然并没太多的搞笑成份而且日记的后半部份像是写成了手记，只希望不会影响阅读性啦。本无意投稿"闯关族的家"，只是希望我的呕像风林大人（风：用编辑部流行的话说就是请很呕……笑）能与我分享这点点滴滴的喜悦……仅此而已（风：我很幸福……）。

值得关注，新游戏速报，GAMEBAR特别版！

●新游戏点评前瞻

铁拳（GBA）

这是在截稿时NAMCO刚刚公布的GBA版"铁拳"，因版面有限，没能做整版的介绍，在此正好借"点评"一角为大家先亮亮，待有新情报公开风林再为大家详细介绍。请看好GBA的厉害！

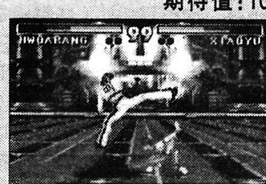
期待值：10



↑KING对凌晓雨，场地明显来自二代，就是袋鼠的那个场地。在大草原上鏖战，凭借GBA在发色上的厉害，相信一定会很美！



↑钢杰克对吉光，场地是吉光主场，背景可以看到森林与神秘宅院。请注意地面，似乎在随着战斗而转换方向，难道真的会"线移动"？？



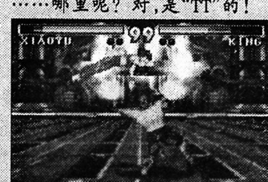
↑花郎对凌晓雨。凌晓雨的姿势好经典呀，花郎的飞腿好像也很出力，可见GBA版在人物动作上的丰富多彩。北京是……哪里呢？对，是"TT"的！



↑花郎对凌晓雨，小雨一掌将花郎击飞，花郎表情超痛苦。GBA竟然连这些都制作出来！



↑洛对妮娜。背景出自三代九龙壁，真是超华丽！看洛的姿势，完全再现，强，实在是强！

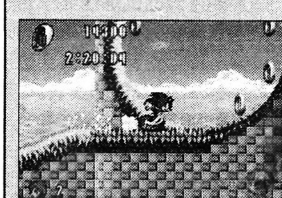


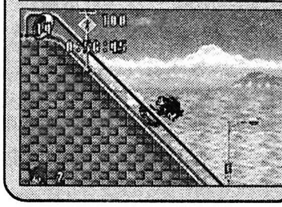
↑KING对凌晓雨。看KING的动作好像是摔投，凌晓雨好像是飞跃又像是被摔……

SONIC冒险（GBA）

看过演示片段的玩家相信一定会发现本作的表现超乎想象吧？尤其是SONIC的动作之流畅、丰富，实在难以相信2D动作游戏可以制作到如此境界，加上游戏本身推进的速度极快，对GBA硬件性能也是大挑战！

期待值：8





机甲天下 机甲天下 机甲天下



电软特别企划2

水落石出!!谜题全开

超级机器人大战问答大百科

自从“超级机器人大战”系列问世以来，在游戏中活跃的机体与驾驶员们就隐藏着许许多多不可解的谜题，本期我们就要来探讨这些从来没有人问过的机战问题真相哦!

历代21款系列作品彻底检证!!机战系列谜题大公开!!

如果提到机战系列的魅力，玩家们首先联想到的当然是众多机器人与角色共聚一堂演出的梦幻组合吧?但是呢，由于机战系列有这么多的作品融合在一起，当然也会产生一些大大小小的疑问。为了“服务”喜爱机战系列的玩家，本期我们就要依各种不同的分野来选出各种“机战之最”哦!



←在梦幻组合的背后，隐藏着的是许多未知的谜题。这些问题玩家们知不知道正确答案呢?

机战问答大百科·机体篇

游戏的主角——超级系与拟真的机器人秘密解析!

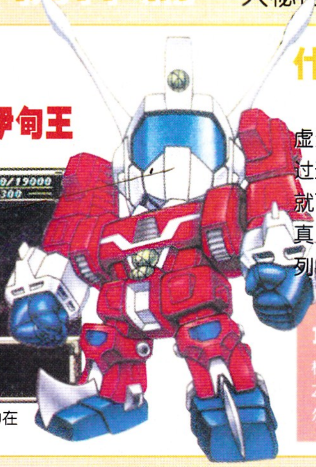
Q. 最强的机器人是那一台?

A. 当然是可以消灭整个宇宙的——伊甸王

虽然机战系列历代都有很强力的机器人参战，不过其中最强的机体，莫过于在“超级机器人大战F”当中登场的伊甸王了。它的力量不但能破坏行星，甚至还可以扭曲整个宇宙!真的是强到有点离谱的机体……



↑攻击力9999的伊甸王的威力在此可见。



什么是“伊甸之力”?

“伊甸之力”是可以将整个宇宙归于虚无的神秘力量，别名“无限力伊甸”。不过这么可怕的力量竟然只要小婴儿的哭声就可以轻易的发动……（汗）另外，例如真·盖特的“盖特辐射线”等等，机战系列的机体所使用能源也是千奇百怪的啊!

最弱的机体是……?

机战系列中最弱的机体，毫无疑问的当然是魔神Z系的伯恩伯罗托，基本上伯恩伯罗托是隆德贝尔队专属的“自爆专用机”……（汗）

Q. 最巨大的机器人是?

A. 全长1200米的超时空要塞强攻型!

如果要比机器人大小的话，第1名当然是全长1200米的超时空要塞强攻型。第2名是全长200米的钢巴斯达，第3名是140米的高达试作3号机、第4名则是120米的泰坦3。至于战舰方面，富士皇后号的7205米铁定没有人有办法跟它抢第1名的宝座……



↑超过1000米的巨大机器人超时空要塞。这种机器人也实在太大了一点吧?

那么最小的机器人是?

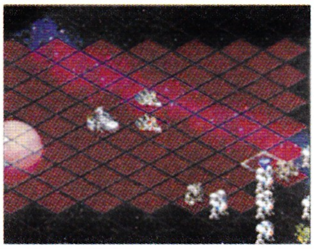
最小的机器人是“圣战士丹拜因”的主角——6.9米的丹拜因。一直到目前为止都还没有出现过比它更小的机体。

Q. 最快的机体是?

A. 如果依照原作的设定，最快的是V2高达

如果依照原作的设定，装备有“米诺夫斯基驱动器”的V2高达理论上可以跟光速一样快。不过在游戏中，机动力最高的应该是魔装机神塞巴斯塔的鸟型形态





←“速度=移动距离”是机战系列一直以来的定律。



Q. 最古老的机器人是？

A. 1万2千年前制造出来的勇者莱汀

虽然在机动战士系列中，"最新型"就代表该机体愈强力。但是在超级系机器人当中却未必如此，例如莱汀就是在1万2千年前由姆帝国所制造出来的姆大陆守护神。在"机战α"里头首度亮相的龙王机、虎王机也是上古时代中国制造的"超机人"，不受制造年代的影响这大概就是超级系机器人的不变法则吧？

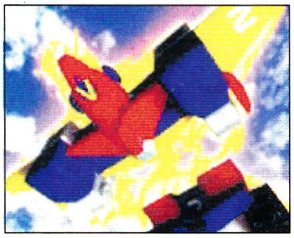
事实上最老的是魔神Z？

如果以播映时间来分的话，在1972年播映的元祖机器人卡通——"无敌铁金钢"才是"最老"的。由于无敌铁金钢元祖的地位不可动摇，由此铁金钢系列在机战作品里头从来没有缺席过。

Q. 合体机数最多的是？

A. 35机合体的可德尼洛斯

在"第4次超级机器人大战"中登场的敌方机体"哥德尼洛斯"是需要35机才能合体出来的机器人。一般来说，超级机器人的合体机数通常是以3～5机为标准的……

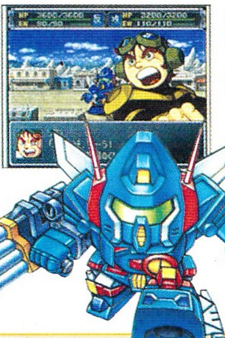


→以超电磁机器人孔巴德拉V为例，一般超级机器人的合体机数大多到5台为止就是极限了。

Q. 操纵方法最不可思议的机器人是？

A. 用方向盘操纵的萨普格尔

机器人的操作方法虽然会随着原作品的设定而不同，不过操纵方法最不可思议的机体，莫过于利用开车的方式（用方向盘跟油门，不用离合吧，应该是自动档吧！）来驾驶的"萨普格尔"了。这次的"外传"里头它们就会登场哦！



←用方向盘跟油门真的就可以操纵这种机器人吗？

机战问答大百科·人物篇

游戏登场人物每个人都有每个人的特色。这些人的真面目，玩家们一定要仔细看清楚才行唷！

Q. 机战系列最强的人是谁？

A. 哦……（汗）

在我方的历代驾驶员中，能力一直比较突出的当然是高达的主角——阿姆罗·利。但是……在"机战F"登场，可以空手打倒机械兽的多蒙、东方不败，以及在"机战α"里头用空手单挑使徒的十杰集——"冲击的阿尔贝鲁特"等等都是强得乱七八糟、强得胡说八道的人物。



↑太强了！！右边这一位就是传说中的东方不败。他们真的是地球人吗？

这个人也要注意 如果要比不开机器人谁最强的话，那么在"新世纪福音战士"中登场的"最后使徒"——渚薰也是最有力的人选。……虽然严格讲起来他并不算是人……

Q. 机战系列邪恶的人是谁？

A. 哦……（又"汗"）

如果没有邪恶的陪衬，那么正义自然也没有办法突显。因此在机战系列当中各式各样让人恨的牙痒痒的大坏蛋当然也少不了。其中最坏的大坏蛋是由野心勃勃、能力超强、台词バカ、又喜欢玩弄女人感情的西罗克"高票当选"。西罗克这个家伙，临死之前还把卡缪的精神给崩坏掉，真是可恶到了极点。



↑野心极高的男人，超强的NT。与他战斗还要忍受那侮辱性的台词。

坏女人也不少哦！ "圣战士丹拜因"里头的露莎、"超电磁机器人孔巴德拉V"里头的蕾欧亚娜等等，这些都是不输给男人的坏女人。另外，在高达0083当中"船踏两条船"的妮娜也是强力的候选人之一。

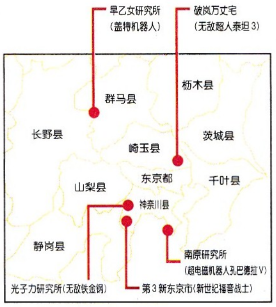
机战问答大百科·世界篇

超级机器人大战的世界观是由各个作品的世界设定所融合而成的。玩家们一定要搞清楚哦！

Q. 敌人最容易出现的危险地带在那里？

A. 当然是关东一带！

各位只要看看右边这张地图就可以了解。由于关东一带有很多超级机器人的基地，因此这些地方自然会成为敌人攻击的焦点。以神奈川县为例，光是神奈川县内就有魔神Z的光子力研究所、福音战士的新第3东京市等等，神奈川县真的是可怜啊……附带一提，在机战系列里头只要是隆德贝尔队需要突入大气圈的场合，几乎每一次、百分之百都会遭遇到敌人。真可谓"大气圈的诅咒"啊……（汗）

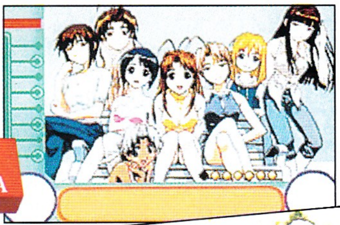


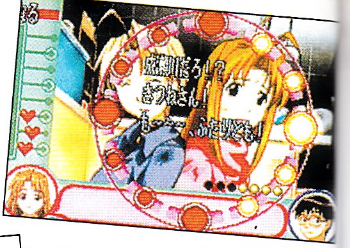
↑这些基地都是敌人最常攻击的目标。各位读者如果有机会到这些地方去的话，千万要小心不要被战火波及哦！

うぶひな LOVE♥HINA

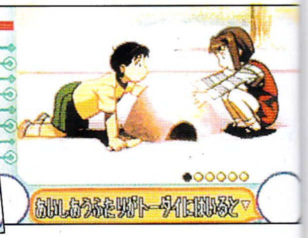
纯情房东俏房客

GBA	厂商：Marvelous Entertainment　类型：恋爱AVG
	媒体：卡带　发售日：2001年9月发售









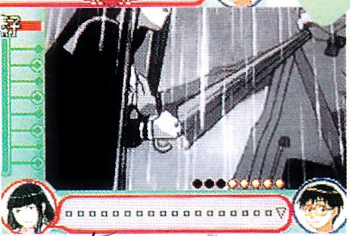
本作最大的特色就是拥有与动画版相同的事件与景太郎被殴打、踢飞的场面！

雏田庄今日也是同样的热闹！

在漫画与动画上都大受好评的"纯情房东俏房客"，现在也即将在GBA上展开新的恋爱故事！在游戏里玩家仍是扮演浦岛景太郎，在与8位女孩对话中逐渐加深感情。不过这次常会发生景太郎被殴打的状况，系统设定中多了一个"气力"的数值，而玩家必须在气力减少为0之前尽量去接触事件提升亲密度。究竟是先让气力减完呢？还是先体验到甜蜜的事件呢？如此刺激的内容您绝对不能错过喔！

会发生什么样的麻烦？





↑景太郎的好友向素子搭讪而发生麻烦，这里的选项会引发精采的事件喔！

玩家要选择哪一位呢？

为了让所有女孩都顺利登场，玩家必须仔细地对应女孩子们的出场事件才行，而事件一发生就会不断地出现选项。玩家必须对女孩子们的特性有着相当程度的了解，才能完美地应对以提升恋爱度。可是景太郎本身就是个Trouble Maker，所以常会有"被殴打"、"被素子切斩"等不管选什么都会遭到灾难的情况，因此必须专注于一位女孩去应对才容易提升恋爱度。

成濑川奈留

奈留是个以考东大为目标的18岁女孩，不但可爱而且成绩优秀。可是因为个性实在是不够坦白，所以常常与景太郎吵架。她就是小时候与景太郎约定"一起进东大"的"那个女孩"。

不断重复恋爱与冲突





↑奈留因为视力不好所以与景太郎一起进了温泉，后来景太郎还是挨了一顿打。

奈留的注意点

- 奈留很容易忌妒，所以还是与其他女孩子保持距离较好。可是，如有女孩子遇到困难时，还是别忘记要施与援手。
- 奈留十分害羞，是出口前会先出手的类型，不管怎么被揍还是要多忍耐才行。
- 即使气氛不错还是不要太得寸进尺，否则可是会被揍而且降低恋爱度。

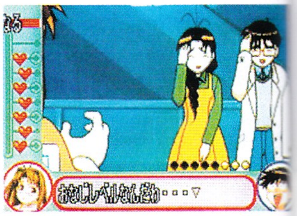
乙姬睦美

超虚弱体质、立刻就会晕倒、毫无方向感就是睦美的特征。最喜欢的东西是西瓜，与奈留相同都是景太郎的儿时玩伴，三人有着非常奇妙的缘分。

睦美的注意点

- 给人呆呆印象的睦美，个性却十分的大胆、出人意外，应该算是令人吃惊的类型。不过睦美是十分率直，会把内心表现出来的女孩。
- 想要追求睦美的话，就得忍受被奈留彻底讨厌、殴打，坚持到底才能成功。

非常相似的两人



↑睦美与景太郎相同都落榜东大多次，其行为与个性也十分相似，两人似乎是同样等级……。

前原忍



死心塌地的爱慕着景太郎

性格乖巧擅长做料理的可爱中学生，把景太郎当成"前辈"一般仰慕着。雏田庄里唯一比较具有常识的女孩，她可以算是雏田庄里不会对景太郎暴力相向的稀有人物了吧。

忍的注意点

- 对于没有自信的忍，总要多说一些让她鼓起勇气的话才行。
- 比景太郎还要小7岁的他，要像个可靠的哥哥、用保护妹妹一般的心情去对待她较容易亲密。

纯情房东俏房客

可别想提升全员的恋爱度喔！

存在于画面右下方的就是气力值，如果景太郎被殴打或是切斩时就会大幅减少，发生的事件如果"灾难度"越高所提升的恋爱度也越高。可是除了游戏固定的部分以及泡温泉能够恢复气力外，气力只会单方面减少。如果想要提升全员的恋爱度，景太郎的气力是绝对撑不到结局，半途一定会减少为0而导致GAME OVER的。因此最好先决定要与哪位女孩亲近，并把全气力花费在那位女孩的事件上，才有可能迎接亲密的结局喔。



←↓常言道：爱是伴随着痛苦的。回避不必要的小事件，把全气力消耗在能够大幅提升恋爱度的事件上较为划算。

可别想提升全员的恋爱度喔！

在本作品中有9个结局，而游戏也特别准备了能够欣赏结局的特别模式。只要玩家打通一次游戏后，就可以在标题画面中"走马灯"模式下欣赏自动演出的结局、或者利用"回忆"模式欣赏结局的单张画面。而且每次打通游戏都会增加新的模式，像是8位女孩以及"温泉小蛋"的招牌台词、事件画面等只要在游戏里经历过一次，就能随意欣赏这些甜蜜的回忆喔！



←↓看着相簿里的回忆慢慢的增加，也令人十分的高兴。玩家能够玩几次就汇集齐全呢？

CHECK UP THE KEY

动画与原作

推出漫画版与动画版都大受欢迎的"纯情房东俏房客"，其实两个版本是有着稍微不同的设定的。而本作是使用动画版的设定，还收录TV版的开场动画喔。

动画版(+本作)与漫画版不同的地方!

- 素子身边有着3位纠缠不清的女孩子。
- 景太郎的兴趣追加"绘画"。
- 小忍一开始不是住在雏田庄里，而是因为双亲离婚才住进去的。



↑这是景太郎追加的新兴趣绘图，漫画里只喜欢汇集大头贴而已。

清山素子

拥有高超的剑术，"神鸣流剑术"的"免许皆传"程度，17岁就能使用"斩空闪"等各式各样的技巧。在学校所属于剑道部，外表高挑、加上性格冷酷让许多女学生着迷。她认为景太郎太过于软弱，想要彻底矫正他而不断的切斩。说句题外话，景太郎经过那么多次的"切斩"还能活下去真不容易。



↑没想到号称无敌的她竟然会怕乌龟。

素子的注意点

- 因为素子非常的有男子气概，所以即使不是自己的责任，也不要说一堆理由。
- 绝对不要闪避她的剑、安分的全部接受。

绀野美津

自由业的美津每天都过个悠哉悠哉的日子，很容易得意忘形、非常喜爱赌博的女孩。因为景太郎自称"东大生"、而因想钓金龟婿的念头与景太郎亲密。由于作祟心旺盛，善于算计他人引起麻烦。不过心地还算善良，是个会为他人打算的好姊姊。



↑听到景太郎是东大生而欢迎他住进来的美津。

素子的注意点

- 仔细观察雏田庄的状况再来处理有关于她的事情比较好。
- 如果她积极的展开攻势，玩家最好能够积极应对。

卡欧拉·苏

受到红色月光照耀就会变得很有大人魅力的奇妙女孩，不管何时都在吃东西。感情表现十分的直接，常常想把"温泉小蛋"给吃掉。

苏的注意点

- 苏不管是快乐或是兴奋时候都会飞踢过来，越是能够接受她所有的飞踢越能够增加恋爱度。



←苏偶尔也会有这样温柔的表现呢。

莎拉·马克都卡尔

与父亲东大的讲师濑田一起，在世界上各地旅行。平常在外人面前十分的乖巧，但是在景太郎面前就十分的顽皮，双重性格的少女。

莎拉的注意点

- 绝对不要说濑田先生的坏话。
- 不管受到什么样的捣蛋，都要完全的包容。



←莎拉的恶作剧可是会引发严重的灾难。

浦岛晴香

景太郎的叔母原本担任雏田庄的寮长，现在是和风茶坊"日向"的老板不只是景太郎，与其他雏田庄住人的谈话对象，还是武功的达人喔！

晴香的注意点

- 在游戏里几乎是见不到晴香的，想要看到晴香的结局就必须与其他女孩保持良好关系。



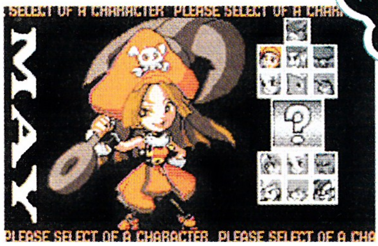
←如果叫她"叔母"的话，就会吃必杀拳喔。





罪恶工具Q2

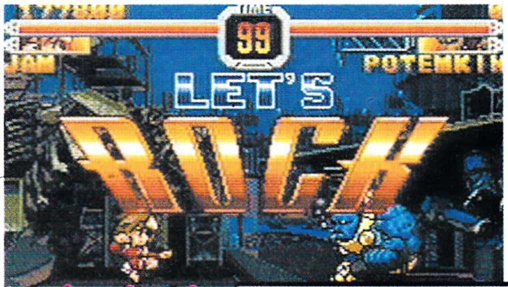
WSC	厂商：SAMMY	类型：格斗对战动作
	媒体：卡带	发售日：2001年9月





SD角色们的大乱斗！“罪恶工具Q”的续篇登场！！

本作中在街机版里登场的角色变成可爱的SD造型在画面上进行对战，这个可以说是有着不一样的感觉了！这次除了增添前作没有出场的角色之外，画面演出也作了强化，还有追加新模式，操作性也变得更加容易上手，保证会让大家感受到不一样的地方哦！



←↓即使是登场画面也变得更加的丰富了哦！

登场角色大幅增加！

和前作比起来，这次出场的角色共计有十三人之多，这边就先介绍其中的六个新上场的角色。不过，会不会有隐藏角色存在呢？



奇普·萨那普

法妮当然也有登场了！



→“罪恶工具Q”里的原创角色：法妮一样有出场哦！



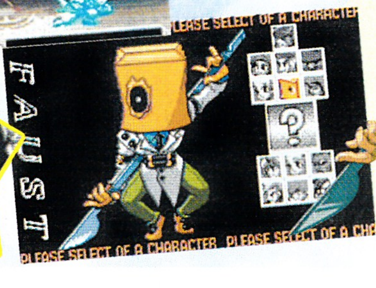


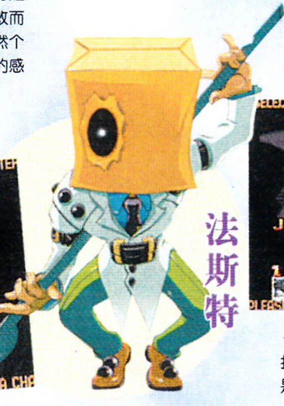
即使是SD版一样让你玩的过瘾！



←过去曾经沉迷于药物之中，后来被一名忍者所救而逃过黑手党的追杀。虽然个性十分火爆，但是战斗的感觉相当敏锐。

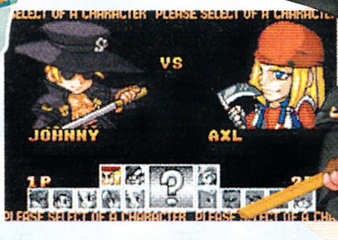


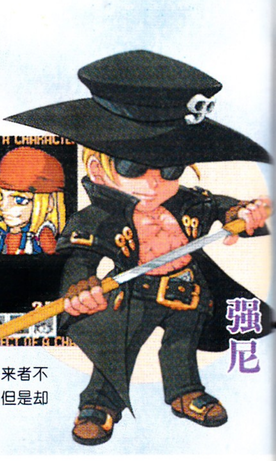




法斯特

←隐藏自己面貌的人，过去曾是变成杀人鬼的天才医生，后来取回了善良的本性。





强尼

→性格开朗，对于女性可以说是来者不拒，虽然看起来有点吊儿郎当，但是却是居合斩的高手。

操作性向上提升，让你更容易上手！

这一次游戏里采用了“简易指令机能”以及新增了“生存模式”两个新要素，前者是专门为刚接触格斗游戏的初学者所设计的，后者则是给想向自己本事挑战的人来磨练的，不管是生手或是高手都能充分的享受到游戏的乐趣哦！



←↓感觉不论是本作还是本系列其他作品发动必杀时的画面十分夸张。







画面目臻美丽！“觉醒必杀技”和“一击必杀技”登场



在“罪恶工具”中令攻击力不断上升的“紧张槽”依然存在。随着槽的上升，超强力的“觉醒必杀技”和“一击必杀技”可以使用，比起前作画面变得更美丽飘逸。

操作变得更加地顺手！







↑→即使是不擅长这类游戏的人一样可以自在的发出必杀技哦！

这次采用的“简易指令机能”只要以简单的方式就可以使出必杀技，就算是指令复杂的必杀技或是觉醒必杀技、一击必杀技都可以轻松使出来，对于刚接触格斗游戏的人来说，这的确是很亲切的设计。



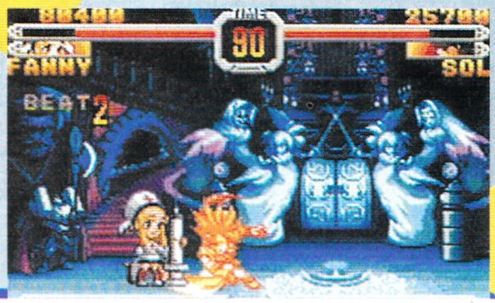
暴快的招式异常凶猛！





在生存模式里挑战自己的极限吧！

在这次新增的“生存模式”里，一样是和其他格斗游戏一样，打倒一个接一个出现的敌人，看看自己会有怎么样成绩的模式。每当打赢一个敌人，体力也会有些许的回复。而当战斗结束后还会对你的成绩作评价的分析哦！



←这边所出现的角色有的会以平常所没见过的颜色登场哦！

这样的角色也渡Q了！



隆特＝王

↑暗杀集团的首领，拥有自由自在操控影子的能力，使用影子的奇特攻击让人防不胜防。





↑←就算是SD版，在动作上可是不输给街机版或是DC版的哦！



阿克塞尔＝罗

→将锁链如手足般自在的操纵，性格乐天的男人。实际上是150年前的人，因为时空转移而来到这世界。



御津暗慈

↓继承了被灭绝的日本人血统，性格率直热情的小子。以华丽的日本的传统舞蹈作为格斗形式的主轴。

黑暗是吸血鬼猎人必须面对的宿命吗?











在街机模式、原创模式、训练模式中，彻底歼灭占据这3个地方的吸血鬼吧！尽管放手地用你的双手去将魔窟捣毁吧，看上去本作与“死亡之屋”超级相似哦！

吸血鬼之夜	
厂商：	NAMCO
类型：	光枪STG
发售日：	未定

PS2

http:www.playonline.com

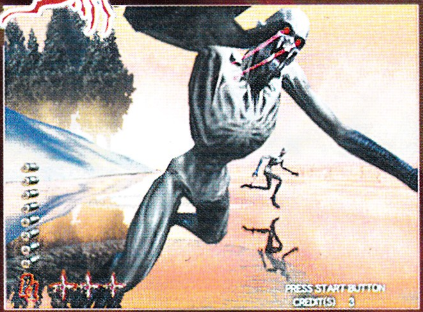
Vampire Night 吸血鬼之夜

对应光枪2代!!



由NAMCO、SEGA以及WOW共同开发，而引来一阵话题的光线枪射击游戏“吸血鬼之夜”，其猎杀的战场现在要转移到PS2上了！为了消灭由500年沉睡中苏醒的吸血鬼，孤独的吸血鬼猎人们拿起沉重的退魔枪，踏上了他们黑暗未来的命运……

在PS2版的“吸血鬼之夜”中，除了完整收录“街机”的内容外，还特地新增了“原创”与“训练”2个新模式喔！玩家们，是不是已经无法抑制手腕的悸动了呢?





很像 SEGA 的《死亡之屋》吧!

Michel(1P 角色)和 Albert(2P 角色)

米歇尔 阿尔伯特

故 事

就在世界追求安定，人类最为繁荣的2006年某月，那个出现了！“吸血鬼”……这些沉眠了5个世纪的受诅不死者们，开始袭击人类！被逼到走投无路的人类，产生了不安、恐惧、憎恨，黑暗与狂气覆盖了这个世界！就在此时，遵从自己使命的存在开始秘密行动了……。“吸血鬼猎人”……能够消灭吸血鬼唯一的存在，他们背负自己因为受诅咒的血而被束缚住的命运，寻求与吸血鬼做个了断……！



将世界陷入混乱和恐怖之中的吸血鬼。

原创模式也异常充

这是为了PS2的玩家们所制作的新模式。在原创模式中，主角要接下人们的委托并完成其内容，进而得到报酬。此外，主角还能于商店中购买并装备道具，而商店还有卖武器以外的其他用途道具呢。



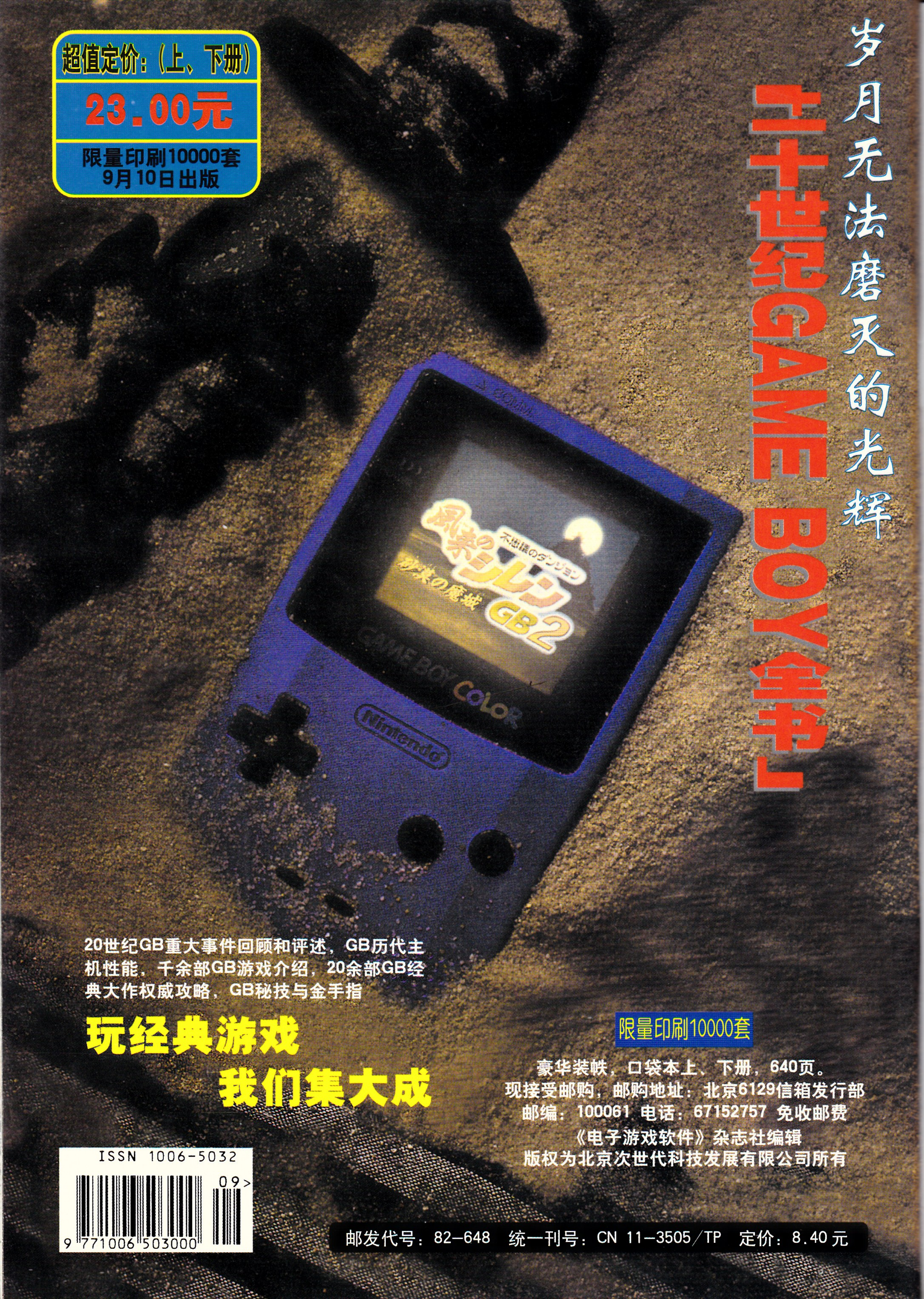
训练模式中尽情扫射排山倒海而来的妖怪们。



失败了也不要气馁哦！



会有“银制的道具”入手。



ISSN 1006-5032
09>
9 771006 503000
邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 定价：8.40元

电子游戏软件

GAME SOFTWARE



- GBA 黄金的太阳
- GBC 风来的西林GB2
- DC 超级机器人大战α
- NGC 任天堂明星大乱斗DX
- GBA 魔法假期
- PS2 时间危机2

随书附赠

绝色特典



- “樱大战”系列女主角资料
- “GT”之父山内一典访谈
- 被后世称为黑历史的高达世界

PS2、NGC、GBA、彩电、随身听……看谁

狂扫100,000元

特稿

主机争霸之莫使金樽空对月

新闻剖析

叶展：游戏的教育

王骏生：任天堂的刀

最强报道

闯关族访谈录第一回

恶魔城百科全书

游戏画师火线追击令

妙趣横生的三国志

火炎之纹章 系列小议

街机风暴VOL.1

2001
GAME风景线
10

大乱闘スマッシュブラザーズ デラックス DX

任天堂明星大乱斗EX

NGC	厂商：任天堂	类型：动作＋杂技
	媒体：8厘米DVD－ROM	发售日：2001.11

如云猛将集结任氏帐下，必杀在手，天下我有！！



白热化的4人同时对战！！

纵横天上天下大乱斗！！



马里奥

Mario

作为“马里奥”系列的主人公，这个意大利水管工可是整个游戏界最有名的角色了。拥有极高人气的他这次还带着不参赛的弟弟——路易（可能还在鬼屋中受苦）的期待，想必胜利非他莫属。

↑通常的必杀技火球非常华丽，威力也会相对提升。



前作

不强不弱中规中矩

在前作中能力最平衡的就是马里奥，他对任何敌人都能灵活对应，但是虽然没有弱点也没有优点也是一个要命的问题。相对是有些中庸的角色。



64版



64版

一击必杀



←在前作猛烈攻击只是普通的拳，但这次追加火焰效果。



←将摇杆往旁边输入，发动新必杀技“超级披风”。

我们的马里奥变得更帅了！！



↑马里奥身后的飞机是火狐的爱机阿威吗？



必杀技日益凶



↑特别必杀技叫“马里奥风暴”很像克劳撒的必杀（SNK饿狼BOSS）。



DK Donkey 大金刚

作为"大金刚"系列的主角，也同样拥有绝大的人气(特别是SFC后期，爱怀旧的S·P又想起当年与特工黄一齐将SFC的《大金刚》打通的兴奋时刻)。一看就是力量型角色。拥有出类拔萃的攻击能力，前作中的"巨人之拳"就是全角色中攻击力最强的，本作中不知道这种超级攻击力是否健在。另外泰妮和迪迪等同伴好像不会登场。



←将摇杆向上输入发动必杀技"金刚之舞"，看起来颇似螺旋打桩。

更加野性



←将对手打进地面的必杀技"金刚头锤"是在空中就可以发动的特殊攻击。



→投技与前作相同是将对手抱到空中再强力地扔到地上的攻击。

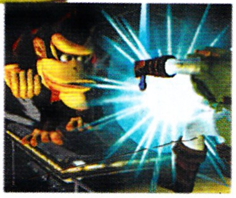


↓金刚给人的感觉是憨厚可爱，这是胜利姿势吗？很有美国化的幽默感觉。



↑哦？这里是什么地方，感觉一派落日余辉的光景。





→通常必杀技"巨人之拳"可是力量速度兼备的必杀技

前作 破坏力拔群 打呀打！

拥有极高的攻击力但是速度缓慢，加上体积巨大所以容易在混战中成为众矢之的，属于上级者使用角色(《街霸》中的桑吉大叔？)，这样憨头憨脑的角色真的很讨好，但往往成为使过一次就不愿再使用的角色(针对大多数人)。



64版



64版

大力金刚出动

Falcon 鹰队长



拥有结实的肌肉与超群的速度，是F-ZERO系列的主角，所以大家可能对他比较陌生，而他的特点就是"速度"，他和爱机蓝鹰一起活跃的样子非常帅气。从最速动作使出的必杀技"鹰拳"威力超强，可说是必杀技中的必杀技。





→这招发射出火鸟形必杀技就是"鹰拳"了。

燃烧！燃烧！

←前冲攻击是一击将对手击倒的"鹰爪"。



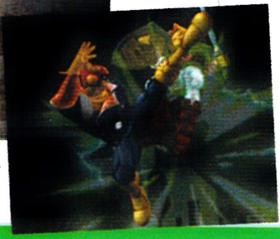
←爱机蓝鹰也登场了，队长会驾驶它进行攻击吗？



→背上画着展开翅膀的鸟和鹰队长的机械编号"7"。



→在空中飞腿的招数看来是新技。



←跑起来的速度非常快，本作中也完全保留，看来要抓住队长可不容易。

前作 用飞速的动作将对手翻弄于掌股之间

高速型角色，攻击能力比较低，在前作中是隐藏角色，所以见到他就更不容易了，不过这种速度型角色是比较受欢迎的(比如说春丽姐姐)。



64版



64版

疾如风

Magical Vacation™

マジカルバケーション™



魔法假期

GBA	厂商：任天堂	类型：RPG＋幻想＋冒险
	媒体：卡带	发售日：2001年秋预定

在奇异的世界里展开了不可思议的冒险故事

以充满魅力的故事为号召，以及虽然简单却富有深奥变化的战斗系统，还有以美丽并且让人感觉到温暖的画面的冒险RPG作品——“魔法假期”，本游戏是由超任版“圣剑传说”的制作群所担任制作，这里我们就用两页的篇幅来作介绍！

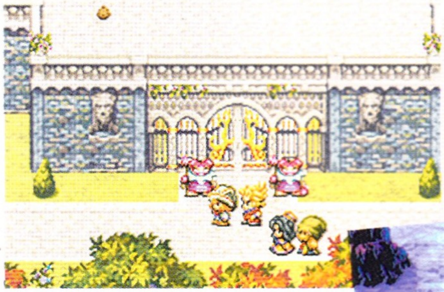
由于放假，魔法学校的学生们出发前往临海学校，但是却在那里被卷入了不可思议的事件！？这边我们就以游戏序盘的故事发展，简单却富有变化的战斗系统，以及会成为伙伴的角色们这些情报作为报导的重点。

故事简介

在所有学生们的期待下，魔法学校到临海学校的假期终于到了。到了海边之后他们便一边展开期盼中的冒险，一边享受着与平常不同的假期时光。但是没想到在当天晚上，平静的海边却出现了可怕的怪物！大家在慌乱中逃进了被称作“光之平面”的异世界，但是他们却不知道要如何才能回到现实的世界里。到底他们是否能平安的回到现实的世界呢？



在幻想世界里展开的大冒险！



↑在和平的村落里进行探险的主角们，即使是细部的地方也毫不遗漏的描绘着，让幻想的气氛更加的浓厚。



↓战斗系统在后面会介绍到，和从未见过的怪物作战，自己要怎么在战斗时做出正确的判断，这个也是有很大的学问哦！





←未知的土地正等着你的来访哦！

↓搭乘着学校的“魔法巴士”，大家快快乐乐地前往临海学校。





←主角们所就读的魔法学校，拥有独特的外观。

快乐的临海学校假期……





↑→一到了海边，学生们便展开了快乐的冒险活动，从海边到森林，大家玩得不亦乐乎。

恐怖的怪物突然出现了





↑←但是没想到在那天晚上却出现了怪物！？主角等一行人就这样被卷入了奇异的事件里。

战斗系统会是什么样子呢

这个游戏所采用的战斗方式是标准的指令选择作战模式，虽然说是很普通的设计，不过还要安排与自己一起冒险的伙伴们在战斗时所站的位置，依照所在位置的不同，攻击力与防御力等等的能力也会有影响，这个可就需要因应状况与同伴的能力随时作调整了哦。



虽然简单，但是却充满了刺激与深度的挑战！

←战斗中会依照前列或是后列的位置顺序而变化，不好好考虑可是不行的哦。

↓敌人会在地图上徘徊，一旦接触到它们的话就会进入战斗。





↑敌人本身也拥有属性的分别，找出最合适的魔法来攻击，这样可以说是事半功倍的做法。

会成为伙伴的是怎么样的角色

由主角一行人在误打误撞的情形下进入了“光之平面”的异世界里，为了回到原来的世界里，不和其他一起进入这里的同学们同心协力地战斗是没办法继续前进的。不过可以加入队伍的伙伴不只是魔法学校的同学们，其他居住在这个世界里的人们也有可能会成为同伴的哦！像是这一次我们介绍的这位犬族的兽人——毕斯达奇欧就是会在这个世界加入成为冒险的伙伴。而到底他有着什么样的性格与能力，还有会在什么样的剧情登场呢？真让人好奇呢！



↑冒险中到底一个队伍内最多可以几个人一起行动，又会有怎么样的伙伴加入呢？





↑→有条蓬蓬松松的毛尾巴，以及长长耳朵的犬族角色——毕斯达奇欧，别看他这样子，他可也是魔法学校的学生之一哦！而其他还会有什么样的同伴会继续出场呢？

毕斯达奇欧(犬族)

精灵是什么

游戏开始时，会决定主角的“属性”，由“火”、“虫”、“音”等众多属性选出一种作为主角自己的属性，而随着你所选择的属性，主角一开始所使用的魔法也会不一样。另外在冒险中还可以遇见各式各样的精灵们，如果遇见了和自己的属性有关联的精灵们，而让它们成为你的伙伴时，在战斗中可就是如虎添翼般的强力哦！不过精灵彼此之间也有属性相容或是相冲的设定，再加上同伴与敌人也有属性的设定上，要选择属性与精灵的方面的考虑就变得很重要了。



↑主角与火的精灵，托斯特的相遇。精灵们在战斗时会发挥强大的战力，可以的话，一定要让它们成为同伴哦！

精灵们的相性也很重要哦！召唤他们也来帮忙战斗吧！



→在主角两侧的小东西就是精灵，但是如果叫出与自己属性的相性差的精灵的话，可能就不要期待会有什么大的战力了。



精灵 托斯特

←↓这里先介绍两个精灵，史提克看来好像是回复系的精灵？



精灵 史提克



↑一群人来到了“光之平面”的世界，看起来这里似乎是个和平的村落…



→庭院中也有可入手的宝箱等待你去打开哦！



这个村子到底是!?

在遗迹或是宫殿里冒险！

↓在空中城堡般的遗迹里探险，到底是什么样的人会在这里等着主角们呢？





↑在这个美丽的宫殿里会发生什么样的事件呢？站在楼梯中间的又是什么样的人呢？

机动新贵登场

ZOIDS SAGA

ゾイドサーガ

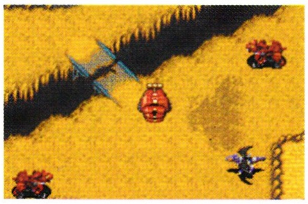
中央大陆传说

GBA	厂商：TOMY	类型：漫画＋机械人＋RPG
	媒体：卡带	发售日：2001年冬季预定



活用机械兽之力，将世界的和平永远维护！

操纵金属生命体“ZOIDS”展开激烈战斗的角色扮演游戏，即将在GBA登场。主人公是某小国的王子安德烈。他的国家因为帝国军和共和国军的侵略，濒临灭亡状态。想要对抗这些强大的敌人，就要取得强力的ZOIDS。于是，安德烈为了追寻最强的机械生物，在过去、现在和未来的世界展开冒险。



↑在原野地图移动时，若接触敌人，就会突入战斗。逃走也是一个方法！？



主人公 安德烈

某小国的王子，年约12岁，拥有很强的正义感。虽然作为机械兽驾驶员的能力尚未成熟，但可藉着安装机械兽指挥器来弥补操纵技术的不足。



机械兽指挥器

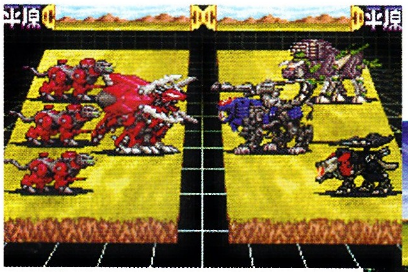
这个可以制御机械兽的机械，能够感应驾驶员的声音和脑波，有效地操作机械兽。



万能通信机

安德烈和三兽士的手上都装有这种万能通信机。有了这种通信机，即使身在远处，也能随心所欲地交换情报。

力与力的结合与激突！





↑一战斗是采用小队战斗的形式。玩家可以自行编成部队。另外，攻击时，超魄力的特写镜头会炒热战斗气氛。

守护安德烈的三兽士

依照传统，小国的王子都有3位教育者。在这3位教育者之中，一个是代代侍奉王族的望族，其余2位是帝国出身者和共和国出身者，通称三兽士。



蕾吉娜

蕾吉娜生于代代侍奉王族的望族，现年14岁。虽然年纪最轻，却是三兽士的统筹者。拥有丰富的古代科技知识。

艾斯

艾斯来自帝国，现年22岁。为了追求和平而造访小国。在帝国的时候，曾因某种原因而坐视好友被杀。

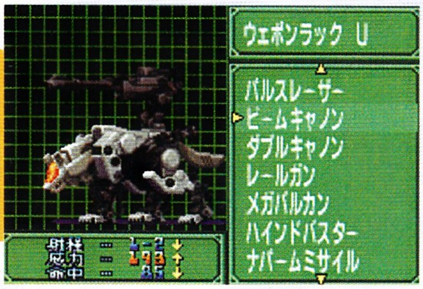
杰克

杰克来自共和国，现年25岁。跟艾斯一样是为了追求和平而到访小国。身材魁梧，个性温厚，擅长使用重火器。

自由组合零件，改造机械兽！

机械兽拥有可搭载武器的部位“武器架”。将各种武器安装在武器架，可以改变机械兽的性能。组合的类型多达100万种以上。再者，特定的机械兽设有特殊武器。只要满足一定条件，就能装备这些特殊武器，使机械兽获得大幅的进化。

组合类型多达100万种！



←可搭载的武器，视武器架的数量而定。作成最强的机械兽吧。



机械兽的图片焕然一新！！

（P.S：这里所指的机械兽即指ZOIDS）

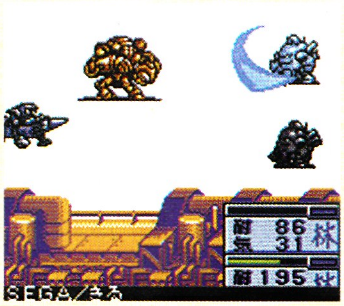
サクラ大戦GB2
サンダーボルト作戦
樱大战GB 2~雷霆作战~

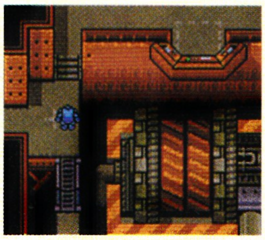
GBC	厂商：世嘉、RED　类型：冒险RPG
	媒体：卡带　发售日：预定12月6日发售

掌上樱花绚烂 新装无限风光再现

花组的成员将在GB上再度向新的作战挑战！前作是以冒险为主题的作品，主要是描述主人公到帝国华击团花组体验入队1个月，加深自己和女队员之间的交流；但此作是以战斗为主的角色扮演游戏。玩家要化身为花组的成员，潜入空中战舰·三笠号（ミカサ）的内部取回魔神器。在为了防卫帝都而造的三笠号，究竟会发生什么事呢……如果在作战途中取得光武的零件，就能改造自己的光武。用你最强的光武，粉碎敌人的阴谋吧！

战斗画面焕然一新！





↑为了找寻魔神器，仔细探索三笠号。在找寻途中，会遇到各式各样的陷阱。

战斗是采用侧视点。正因这种战斗是开系列先例，所以战斗的内容格外值得注意。玩家好像会跟花组的成员组队应战。真是如此的话，能够发动系列固有的合体攻击吗？再者，画面右下好像有作战指令……说不定也能作出“掩护”队员之类的行动。





←真宫寺樱花是个富有正义感的开朗女孩。虽然有时有点笨拙，但剑术一级棒。这次的她，会如何活跃呢。

当然也有LIPS！

在系列作品为大家熟悉的LIPS(Live & Interactive Picture System)当然也会登场。玩家要在限制时间内，选择被提示的选项。



因应各种状况，下达最佳判断！

系列名角登场！

在此作，也能再度见到花组的成员。其中，在前作露面不多的雷尼(レニ)和织姬也会大活跃。虽然这次没有他们的画面图片，但他俩应该会在此作大显身手吧！

玛丽亚·桔

玛丽亚·桔(マリア·タチバナ)是帝国花击团花组的前任领导者。擅长以沉着冷静的客观态度来看事物，受到花组全员的信赖与爱戴。一登台，就会变成饰演帅哥的名角。



高村椿

平常是大帝国剧场的小卖店担任店员，事实上是负责空中战舰三笠号之火器管制的重要人物。附带一提，跟她并称“三人组”的另外2位女孩也会登场。





爱丽丝

爱丽丝(アイリス)的本名是伊丽丝·夏特布莱恩(イリス·シャトーブリアン)。拥有超能力。虽然身为帝国华击团的一员，但年纪尚轻，经常抱着熊娃娃，是个不容忽视的人物。记得在动画版中她的Power可是令敌人胆战心惊的啊！



藤枝枫

藤枝枫(藤枝かえで)是帝国华击团前任司令·藤枝菖蒲(藤枝あやめ)的亲妹妹，也是现任的副司令。个性比在战斗中牺牲的菖蒲更活泼、更富行动力。

玩具总动员之

英雄高达传 第八卷

2001 夏秋高达周边产品梦幻出击

MG陆战高达新涂装发表

首先推出的是森林用迷彩 A 与沙漠用迷彩 B 两种限定版，于今年 8 月 26 日在日本东京首度登场！

迷彩就是这样的

由迷彩式样作成的MG版高达，成形色分别由白色、卡其色、绿色组成，而进而演变成3种迷彩色，可以有9种选择。

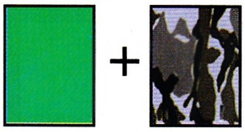


森林用迷彩 A

1/100 MG
RX-79(G)陆战高达
武器集装箱同捆版
森林式样

价格 5500 日元

成形色：绿色 + 迷彩 A 形 →



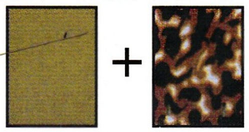


森林用迷彩 B

1/100 MG
RX-79(G)陆战高达
武器集装箱同捆版
沙漠式样

价格 5500 日元

成形色：卡其色 + 迷彩 B 形 →





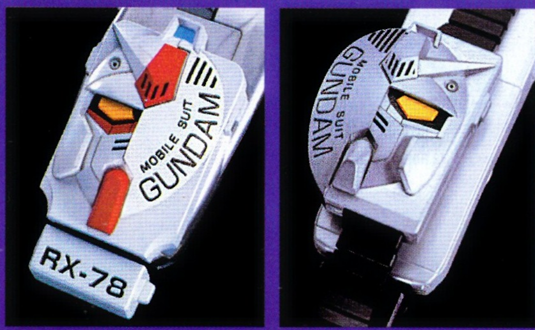
其他 7 种要在 2001 年 8 月 26 日 16:00 前预约才能买到。



P.S:8 卷"高达传"后，大家是否对 GUNDAM 情有独钟了呢？但愿……也许……

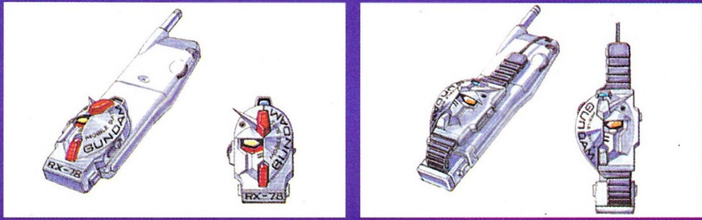
機動戦士ガンダム 机动战士高达手机秘密声音组合发售!!





- 如手机外设一样简单实用
- 随着打电话的次数、通话时间的变化屏幕显示就有不同的变化
- 可以听到阿姆罗的提示音，共有 50 种以上的声音资料
- 设计是大河原邦男、声音是古谷澈
- 附带有迷你游戏可玩

价格 3000 日元



2001·10期(总第87期)

电子游戏软件
GAME SOFTWARE

2001年10月

目录



2001年10月"电子游戏软件"杂志封面

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长、主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
执行主编:杨柯来
地址:北京6129信箱
邮编:100061
电话:(010)64472187
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址,以便联系。)
彩页美编:萧腾、ALEX
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

论尽江湖

特稿

每夜一游

游戏研究所

攻略人行道

科普园地

格斗天书

游戏点评

闯关族的家

彩版目录

重要通知

★本刊将于本期举办『中国游戏玩家黑铁奖』，此次活动将持续三个月至年底。奖品包括 PS2、NGC、GBA、彩电、随身听等，奖品总值超过 10 万元，敬请读者关注。规则及奖品请参看本期封二、插一广告。

★本刊将于十月一日起迁至新址：北京东城安外安德里北街湖景苑一号楼 B 座。编辑部电话为：(010) 64472187，邮购部电话为：(010) 64472177，邮购信箱仍为北京 6129 信箱，邮编：100061。

游戏新闻眼



特报 scoop

黑铁奖、白银奖、至高至尊奖三大满贯 十万元各色奖品无偿酬谢《电软》读者

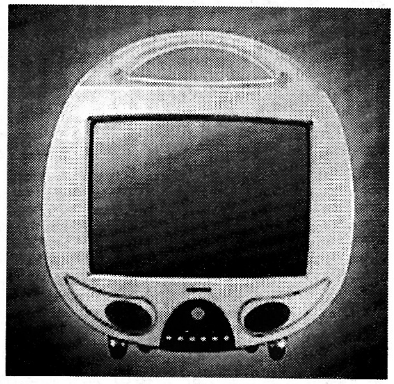
特报 SCOOP

本刊讯 金秋十月，本刊将举办“中国游戏玩家黑铁奖”活动。读者只要将随刊的明信片按要求填好寄回，即可参加“黑铁奖”大抽奖。十一月份“白银奖”参加形式与第十期类似，不过奖品更丰富。年底十二期将是此次活动的重头戏“至高至尊奖”，读者须将十期、十一期插一右下角的参加标识剪下贴在第十二期明信片指定位置上即可参加。既然叫“至高至尊奖”，奖品一定不菲哟。

每期抽奖都有几道游戏相关的问题，都不难，查查杂志应该手到擒来，重在参与嘛。

《电软》近几年来几乎每年举办一次有奖活动，以丰富玩家的游戏生活，酬谢玩家对杂志的支持和厚爱。但这次活动奖品是最丰厚的，数量也是最多的。包括 PS2、NGC、几十台 GBA 彩电和随身听以及其他丰富多彩的奖品，价值超过 100000 元。详情请读者留意相关各期杂志封二及插一。

值得说明的是，在举办这次 100000 元大抽奖活动的同时，美年达中国游戏榜的抽奖活动照常进行。上半年的奖品可是 MP3 和十几台彩电啊！恭祝广大游戏玩家心想事成，吉星高照！



SCE 拓展业务版图 PS2 即将登陆韩国

特报 SCOOP

本刊韩国专讯 在欧美及日本市场捷报频传的 PS2 开始拓展业务版图——进军韩国市场。

根据 SCE 宣传部的情报，SONY 准备将 PS2 主机在日本以外的其他亚洲国家推出，拓展市场的首个目标锁定在网络游戏大行其道的韩国。虽然售价等细节尚未有定论，但发售日期将不会晚于明年三月。对于 SONY 选择韩国作为 PS2 登陆点的原因，SCE 声称：“韩国拥有仅次于日本的游戏市场和相当发达的宽带网络设施，这些优势为未来 PS2 发展网络游戏提供了温床，没有理由不选择韩国作为亚洲首个发售点。”目前，SCE 已经着手建立销售网的调研工作，并准备对已发售的游戏进行语言“韩化”后随主机推出。同时，SCE 也有可能在当地招募开发人材，直接开发能够融合当地文化的各类游戏。

继韩国之后，SONY 也把目光投向了中国等亚洲其他国家。SONY 表示，未来在中国、新加坡、马来西亚、泰国等东南亚市场也会有所行动。

美好的希望并非总能实现 小岛否认 MGS 与方糖有约

杂谈 TALKING

本刊日本专讯 由于 KONAMI 始终奉行跨平台战略，又一直与任天堂保持着良好的合作关系，因此不少舆论认为《合金装备·索利德 2》会继 PS2 和魔盒之后，登陆任天堂的游戏方糖。日前，日刊记者就以上传闻造访了现今春风得意的新锐制作人小岛秀夫。

小岛接受采访中表示：“我对任天堂的 GAMECUBE 不是很了解，但是从他们现有的游戏机（N64、GBC、GBA）来看，GAMECUBE 面向的仍是低年龄层的玩家，所以我觉得在 GAMECUBE 上推出《合金装备》是件非常荒谬的事！”（言下之意就是：“合 2”不会推出 GC 版）至于在 PS2 上制作《合金装备 2》的原因，小岛秀夫称：“那是因为《合金装备》最初就是在 PS 上一炮走红的，《合金装备》FANS 与 PS FANS 是一致的。”

尽管如此，业界仍然流传着 MGS 新系列在 NGC 上诞生的传言，钟情于任天堂的玩家仍然期待小岛秀夫再次让世人吃惊，虽然这个可能性微乎其微。

《网上俱乐部》出奇招 《游戏吧》携《神雕大侠》火爆登场

本刊讯 本年度最HOT的网络游戏非《金庸群侠传》莫属，《网上俱乐部——游戏吧》为感谢广大网络游戏爱好者的支持，决定在开张第三期（9月号）捆绑价值9元的最新《金庸群侠传资料片——神雕大侠》光盘（相当于当期杂志白送啊！），这可是《金庸群侠传Online武林大会》PK比赛指定使用的最新游戏客户端，获胜的武林盟主可以得到一部赛欧汽车哦！同时《游戏吧》当期还推出《网金》的独家秘籍，方便玩家边看边玩，用句广告语就是“满足你对金庸世界的无限想象”。



另外，买到《游戏吧》7月号和8月号的读者，加上9月号你们就集齐三期贴花啦，只要它们寄回就能得到价值15.8元的《樱花大战完全手册》！

据可靠消息，《游戏吧》10月号又将捆绑由育碧代理的韩国排名第一网络游戏《传奇》，敬请期待……

掌机霸主如日中天 彩色GB红透欧洲

本刊欧洲专讯 老牌游戏厂商任天堂的地位不仅在日本、北美举足轻重，在欧洲更是如日中天。根据欧洲任天堂透露的情报，任天堂在英国游戏市场的占有率为40%，在法国为53%，在西班牙为57%，在德国达到了59%，其实力可见一斑。

尽管家用机市场风云变幻，但掌机的销售业绩一直令任天堂后顾无忧。自GBC发售以来，每周的出货量超过8万台；这意味着平均每5秒钟就有一台GBC被售出。作为软件中坚的《口袋妖怪》也同样得到了欧洲玩家的狂热支持，《口袋妖怪·金银》发售仅2天就卖出了100万份，累计销量450万份，创下了不可逾越的销售高峰。

另外有趣的是，6月底GBA发售后，GBC的销量不降反升，周间销量甚至一度超越了同胞兄弟GBA，显示了强大的根基和巨大的潜力。

虽然GBC仍保持着旺盛的销售势头，但是市场重心已逐步向GBA倾斜。根据任天堂透露，今年将有40款GBA游戏在欧洲发售，其中《马里奥赛车ADVACE》的预约量已经突破100万份。

NAMCO公布疯狂抢钱计划 两大系列跨越三大平台

本刊日本专讯 饱受财政危机困扰，境况举步维艰的NAMCO于8月28日向外界公布了一个令人吃惊的计划，即将旗下两大畅销系列《灵魂能力》和《山脊赛车》的最新作在三个家用游戏平台上同时推出，力求一战翻身！

NAMCO表示，这两个游戏选择了PS2、NGC与XBOX三个最为强大的机种分别进行开发，并将在同一天于日本、欧洲、北美三地全面上市。时至今日，选择单一主机作为开发平台早已不合时宜。对于业内行家也不敢妄下断言的主机市场形势，软件商为不同主机开发游戏才不失为无风险的良策。此举既可以减低成本，又能够保证市场占有率；大势所趋，跨平台游戏必将成为软件行业的新准则。

魔盒明年2月登陆扶桑 微软透露XBOX发售细节

本刊日本专讯 8月27日，备受舆论关注的XBOX终于传出官方消息。当天下午，微软召开名为“XBOX CONFERENCE 2001 SUMMER”的新闻发布会，公布了XBOX在日本的发售细节，其中包括发售日期、首发游戏、加盟厂商以及部分尚处开发阶段的游戏画面。

虽然主机的售价还是秘密，但XBOX于日本地区的发售日期已定为2002年2月22日，这比北美首发日整整晚了三个月时间。

发布会上，微软常务取缔役兼XBOX事业部部长表示：“时至今日，终于能够正式公布日版XBOX首发日期，这的确是一件令人高兴的事情。虽然最终发售日比计划有所延后，但我相信XBOX仍能充分满足日美两地玩家的需求。”就首发游戏，他表示：“与主机同步推出的游戏软件约12至20款，售价均定在6800日元左右。”

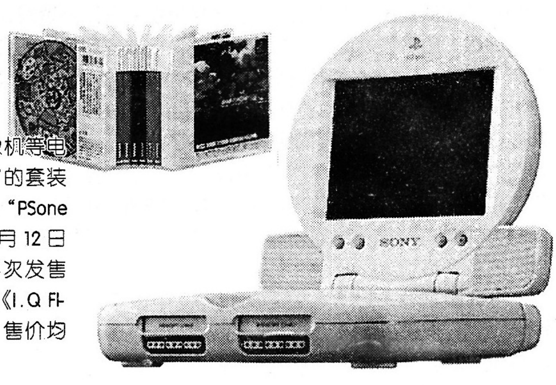
根据发布会上获悉的资料，首发游戏包括：TECMO的《死或生3》、CAPCOM的《幻魔 鬼武者》、KONAMI的《空中力量II》、《寂静岭2》、世嘉的《街头涂鸦 未来版》、《武装女神》等。这些力作对于打响主机品牌的巨大影响力毋庸质疑，但可以肯定的是，XBOX不会孤注一掷将所有底牌尽数亮出，即便出于软件收益考虑，这些游戏将会在一个时间段内有计划的陆续上市，在一天内全部发售的可能性几乎为零。

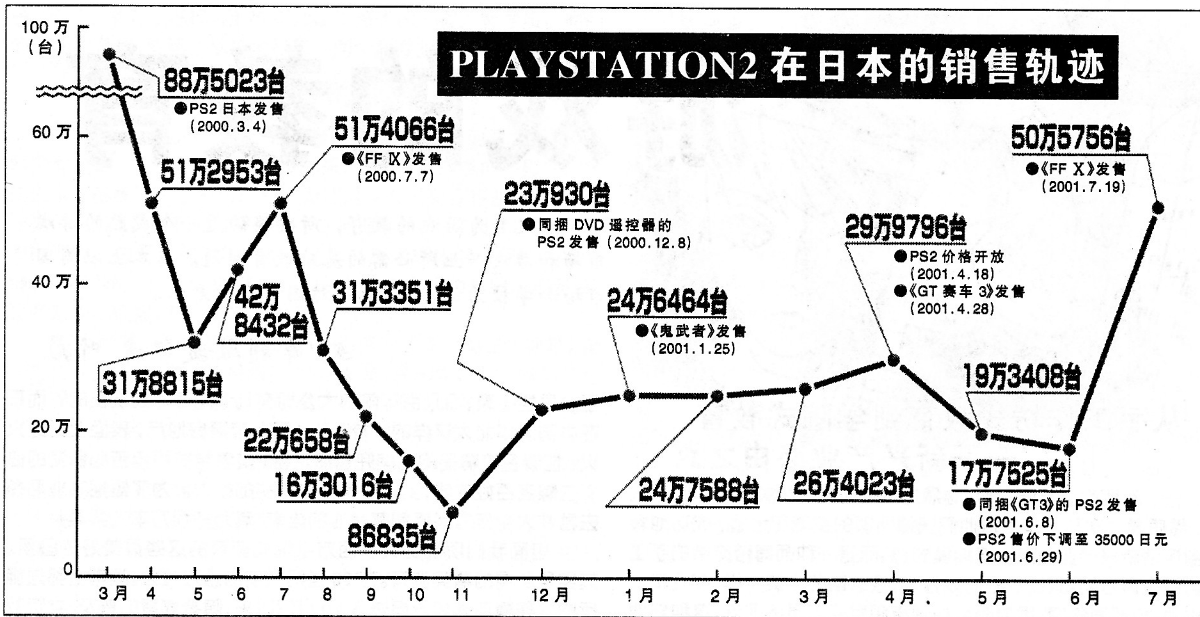
在PS2根基已稳的日本市场，XBOX的销售前景并不为业界看好，想要后发制人，在竞争中反噬PS2，遏制NGC，XBOX还有很远的路要走。

PSone减价倾销 专用显示屏发售在即

本刊日本专讯 SCE今天正式宣布，PSone SCPH－100）的降格将由15000日元下调至9980日元，而专用液晶显示屏“SCPH－130”也将在10月12日发售，售价14800日元。

PSone专用显示屏采用5英寸高解析度TFT液晶屏幕，屏幕两侧内置立体声扩音器，机身背部设有耳机插孔及AV端子，可连接数码相机、摄像机等电器。同时一套名为“PSone Books”的套装软件将配合PSone显示屏推出，“PSone Books”一共包含12款软件，10月12日率先推出6款，11月22日将再次发售其余6款，其中包括《GT赛车》、《I.Q FINAL》、《骰子方块》等SCE名作，售价均保持在1800至2200日元之间。





硬件 HARDWARE

口袋妖怪家族添新丁 任天堂发布新型便携机

本刊欧洲专讯　GB、GBA、皮卡秋记步器……在便携机领域稳坐第一把交椅的任天堂，于伦敦ECTS大展前日公布了全新的便携式游戏机——"口袋妖怪迷你机"(Pokemon Mini)。

Pokemon Mini单机重70克，大小约是GBA的1/4，采用96×64的黑白LCD液晶显示，对应游戏卡带。主机内部搭载时钟功能，支持1.5米红外线通信，允许4名玩家同时对战。液晶屏幕下方有3个按键(十字键、A键、B键)，配合选择及暂停功能，玩家单手就可完成操作，非常方便，适于便携。

目前任天堂公布了4款对应Pokemon Mini的游戏，其中包括取自GBA版游戏精华的《Pokemon Pinball Mini》、由许多小游戏合成一体的《Pokemon Zany Cards》及由80余个解谜游戏组成的《Pokemon Puzzle Collection》。游戏售价均为1200日元。

Pokemon Mini预定于今年11月下旬在日本率先发售，售价4800日元，明年春季在欧美地区推出。



←小巧玲珑的口袋妖怪迷你机能够风靡全球吗?

特报 SCOOP

灿烂樱花开市喜人 中文版《樱花大战》热销

本刊讯　今年国内的游戏界可谓热闹异常，各PC游戏商们为了推出自己的新游戏也纷纷各显神通，举办内容不一的活动，希望以此吸引玩家们的目光。与世嘉有着良好合作关系的天人互动，与8月18日推出了世嘉游戏大作《樱花大战》简体中文版，虽然在此前有关樱花大战的市场活动不是很多，但它凭着世嘉的名气以及中文版的魅力，依然让众多的玩家为之侧目。

据天人公司透露，自8月18日《樱花大战》上市，销售形势喜人(樱花大战中文PC版仅卖50元，还赠送三样礼品)，在北京连邦各专卖店数千套《樱花大战》一上市就一抢而空，而在赛乐氏、晶合平均每天销售几十套左右。由于供不应求，北京、上海、成都等大城市的部分店面甚至出现了断货现象，以至于天人互动每天都要接待大量的上门购买的玩家。

另据可靠消息，世嘉还计划将其它著名作品移植到PC，其中包括《永远的阿尔卡迪亚》、《疯狂出租车》、《VR网球》、《梦幻之星网络版》等经典作品，其中《梦幻之星网络版》将会有中文语言，我们拭目以待。

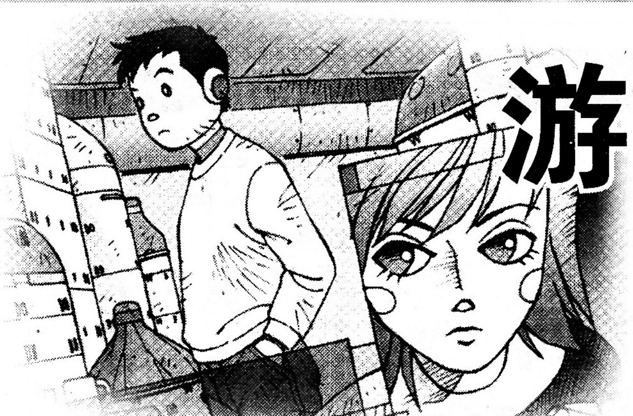
软件 SOFTWARE

松野泰己担任剧本制作 『FF12』2003年发售

本刊日本专讯　来自此间的消息称，尽管《最终幻想11》尚未发售，但是《最终幻想12》的开发工作也已被史克威尔提到了议事日程上来。

根据FF系列总监制坂口博信透露，『FF12』的开发工作已在秘密的进行中，计划在2003年发售。游戏的剧本由大名鼎鼎的松野泰己担任，音乐方面由植松伸夫、滨涡正治以及为《异度传说》作曲的光田康典共同负责。

松野泰己的作品在业界享有极高的口碑，他在94年监制的《奥伽战争2》至今还在日本游戏排行榜上名列前茅，而《放浪冒险谭》则是唯一一款被《FAMI通》评为满分的PS游戏，其实力可见一斑。但是由于松野泰己以前的作品所面向的玩家层面比较窄，在销量上往往会受到一定影响。如何解决叫好不叫座的矛盾，《最终幻想12》为业界留下了一个有趣的悬念。



游戏的教育

本文名为游戏的教育，所要谈的是一个成熟的游戏市场和游戏产业所必需的基础教育问题。基本上以美国市场和学校为例，希望能够对国内有所启示。

文/本刊驻美记者 叶展

从手工作坊式教育到学院式教育——新兴产业必由之路

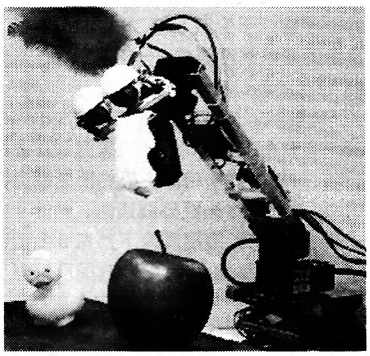
一个新型产业发展之初，必然是从其他传统相关产业中吸收人才，然后通过实际工作使得他们获得足够的技能和经验，成功地转型到这个新兴产业上来。这种模式，实际是一种师傅带徒弟的手工作坊的教育方式。其缺点是时效性差，象以前的学徒一样，要几年才能出师；培养面狭窄，因为受公司规模和雇佣人员的限制，这种培训只能针对极少数人；更严重的问题是培养出来的人才过于实用而缺乏前瞻；而其优点是通过这种途径培养出来的人实战能力强，因为是在实际工作中锻炼出来的；并且和本公司或者整个产业的文化比较协调，不象学校里出来的会感到不适应。目前的游戏业所采用的也是这种手工作坊的教育方式。以游戏设计师(game designer)这一职业为例，在美国没有任何公司会直接从大学毕业生中招聘高级游戏设计师(就是能够负责整个游戏策划案的人)，都是从年轻人中招聘初级的关卡设计师(level designer)，然后在实际工作中让他们逐渐提高技能并筛选，最后提拔到高级游戏设计师。这种内部提拔培训机制在以前是比较有效的。

但随着产业发展壮大，人才需求越来越急迫，对人才的素质要求也越来越高。游戏产业面临着人才的饥荒——到什么地方去找人才，如何找到高素质的人才呢?如果无法保证满足人才需求的话，产业的发展速度必然受到影响。游戏产业这时意识到单靠产业自己是解决不了人才问题的，于是施行学院式教育，或者说求助于学院式教育的可能性就被提上议事日程了。以电影为例，五十年代以前的好莱坞电影导演都不是从学校出来的，因为那时学校里也没有电影系和电影课。后来大学里普遍设立了电影系，对各项技术的总结和研究也日渐深入，七十年代以后的导演，如卢卡斯(南加州大学)等都是大学电影系科班出身。

从精英教育到职业培训——学院式教育的发展

从历史角度看，近现代西方的学院式教育是在中世纪的神学院(monastery)和行会组织(guild)这两个基础上发展而来。学院式教育主要体现在以下几方面：相对封闭，与社会一定程度上分离(神学院的影响)；教授(知识分子)是一个具有自己特殊准则的独立群体，有自己的等级和升级系统(行会组织的影响)；在一定时间里学生们集中精力全时学习，有严格的课程设置和考核规则，培养知识的广度重于深度，培养前瞻性重于实用性，等等。学校，特别是大学，在西方人眼里是极为神圣的所在。美国媒体曾做过一项社会调查，评选美国人最信赖的社会组织。结果是美军排名第一，大学排名第二，政府排名很后，如果不是最后的话。这就是说大学在一个社会里的诚信度必须很高。而要维护这种诚信度是必然要牺牲掉其他一些东西的，比如说大学不能搞公司和介入商业活动。美国的那几所大学，被视为民族的智库，体现的是与政府平行的知识分子的良心，在金钱至上的社会中能够维持基本的理性。哈佛耶鲁都有几百年历史了，至今昌盛不衰，而几百年前的大公司有几个能存活到现在的？而现在中国清华北大这样的学校，办公司上市搞房地产，表面上红红火火，挂着名校精品的招牌兜售热水器，借着学校百年苦心积淀的信义去赚老百姓的钱，实际上是极为短视的行为。为了短期商业利益去牺牲大学作为民族智慧良心的信誉，真乃一利万本的买卖！

前面我们所说的关于西方学院式教育的这些很美好的图景，其实是所谓的精英教育。在20世纪以前的西方社会，基本上都是施行的这种精英教育。但进入20世纪以来，随着教育的普及，学院教育也改变了。这种改变体现在美国的州立大学和社区大学系统，上大学的人越来越多，精英教育显然不能满足大多数人的需要，因为不是人人都可能去当精英的。你哈佛耶鲁可以说我们培养的是美国未来领导人，但其他大学显然不能以这种思想办学。大部分学校开始注重学生工作技能和专业知识的培养，也就是说，把学院看成学生走向社会参加工作的准备，这样从整体来看，学院式教育从一种精英教育演变成了工作培训的性质了。最显著的例子就是计算机，现在是市场上迫切需要什么新技术，或者科学家群体预测将来市场需要什么新技术，然后ACM(美国计算机协会)针对这一领域，制定颁布指导性教学大纲，以便各学校的教授们在学校里开讲这方面的内容。因此，市场对学校教什么，设定什么课程，都起决定性的作用了。实际上这也体现了业界和学校的人才供需关系。



↑犀鸟TOCO，一个合成生物的机器模型(麻省理工的媒体实验室出品)

美国游戏教育的现状

既然游戏产业和游戏市场有这个需求，必然会影响到学校的教育。我们看到美国很多大学中已经开始设立了很多关于游戏的课程，以卡内基美隆(Carnegie Mellon)大学为例，先后开的课有"游戏的戏剧结构"，"游戏文化评论"，"游戏编程实验"，"虚拟世界的构建"等课程。斯坦福大学则有"游戏设计的历史：技术，文化，和商业"等课程。其他大学的各种有关游戏的计算机，行为科学，社会科学，文学等方面的课程也有很多。可以说，学校的教授们是从多角度，全方位地看待游戏的。但这些课程目前没有系统化起来，形成一个统一的连贯的教学方案，因此只是给学生们过过瘾，并不能起到培训的作用。只有两个大学现在有比较成熟的专业设置，一个是卡内基美隆大学的娱乐技术中心(Entertainment Technology Center)的娱乐技术专业，另一个是南加州大学的电影电视学院设立的游戏及交互娱乐专业(Games and Interactive Entertainment)。这两个学校，一个是计算机名校，在软件技术，人工智能，人机交互等方面赫赫有

名；另一个是电影名校，自70年代以来培养出一批大牌导演。他们的这两个专业，体现了从技术和艺术两个角度对游戏的重视。

游戏教育的难题

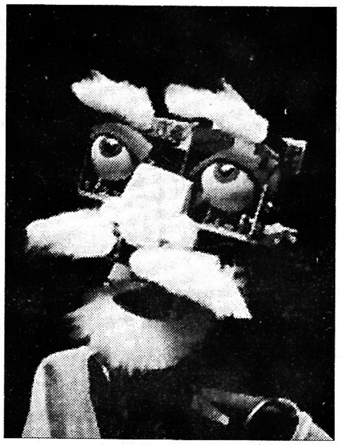
但仔细研究这两个专业的课程设置，我们会发现很大问题：这两个专业是以其他专业为基础发展来的，有很大的模仿的影子。比如说卡内基美隆大学的娱乐技术专业是从人机交互专业（HCI）里分出去的，因此其课程中很多照抄HCI的课程，然后加上其他系已经有的课程，关于游戏本身独特的艺术/技术规律的课程还是很薄弱。而南加州大学的专业，则是从电影和三维动画为基础发展起来，这两方面比较强，游戏本身的内容也比较弱。

这个问题实际和游戏的现状有关，游戏基本上有三个根基。第一是技术根基，包括计算机软件、人工智能、图形学、界面、软件工程等方面。一般大学的计算机系的课程都包括这些内容。第二是艺术根基，包括绘画、三维建模、动画、视频处理、电影技术等等，一般大学的艺术系或者专门艺术院校都可以教授这些内容。第三，游戏本身的艺术规律和技术特点。这方面在目前来看是没有任何大学有能力教授的。因为无论是业界还是教授们都还没有能够真正了解游戏本身的法则和规律，游戏设计本身还只是一种盲动。因此，游戏的教育自然出现前两项强，最后一项弱的情况。

游戏教育的另外一个问题是缺乏合格的教师。大部分开游戏课的教授们是把游戏当成比较抽象的东西来研究，比如说研究游戏和社会的关系，游戏中的性别角色问题等等。他们本身没有游戏开发经验，对高新技术的掌握很多，但具体的实践不在他们兴趣之内。而游戏界的游戏设计师们，大多数是手工作坊内培训出来的，在业界摸爬滚打可以，但上讲台对他们来说太困难了。他们的学历和水平，包括总结归纳的能力和知识的广度甚至表达能力都不够。形象地说就是开水壶里煮饺子——有东西倒不出来。当然极少数顶级设计师的水平是很高的，但他们都在忙着做游戏，不可能走上讲台传授他们的知识。

Digipen理工学院

既然大学目前无力满足游戏业的人才需求，专门的游戏学校就出现了。在日本这样的学校很多，但在美国，有名的只有一家。那就是由任天堂协办的Digipen理工学院。这个学院位于西雅图，学制为8学期，每学期15周，授予大学本科或者专科学位。其教师不是学术上有成就的教授，而是有游戏开发经验的游戏开发人员。其课程设置可以说完全是针对游戏业的需要，游戏需要什么就有什么，比如说基础课，除了基本的数学和物理就没有其他的。然后是编程，动画等课程。然后是游戏设计的课程，包括理论和实践课。最后学生们可以从头到尾做出一个比较像样的游戏，还有全部文档资料。这样的毕业生，游戏公司们可以雇了后马上就用。



会说话的机器人偶（卡内基美隆大学的娱乐技术中心）。大学里有很多很前卫的东西，游戏业暂时还用不上，但5到10年以后就不一定了。

但这样的教育有严重的问题，就是毕业生视野狭窄，只知道游戏，而不知道其他东西。而业界真正顶级的游戏设计师不是那种只知道玩游戏的人，而是能够从更广大的历史文化角度把握游戏本质的人。因为电子游戏只有20年左右的历史，而人类的各种娱乐可是有上千年历史了，而且人类本身的进化是很缓慢的。在这个技术发展如脱缰野马的时代，只有把握住历史和人性的根本，才能驾驭技术而不是被技术所驾驭。笔者曾经听过《模拟人生》系列的主设计师Will Wright的讲座，深为其知识广博精深所折服。在那个讲座上，Will Wright不只讲了《虚拟人生》的设计，而是从日本园林，一直讲到工业设计中的椅子，令人耳目一新。如果毕业生只知道游戏的话，最终他们只能达到业界的中下层，而不可能真正成功。对这一点，中国古人也有"汝果欲学诗，工夫在诗外！"的精辟见解。因此Digipen这种游戏学校，实际上是为游戏业培养廉价初级劳动力的场所，并不是游戏教育的最好的解决方案。

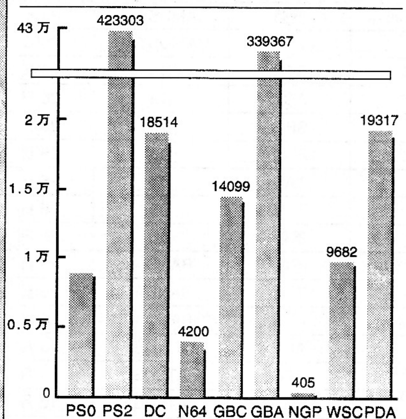
游戏教育的未来

游戏的教育对游戏业的长远发展是至关重要的问题，也是个复杂的问题，需要认真地探讨。由于篇幅限制，对如何进行游戏教育，课程如何设置，人员如何培养，本文并没有给出答案。如果愿意探讨这个问题的话，请发Email至：zhanye@yystudio.com。

日本游戏市场软硬件销售情况

日本市场游戏主机周间销量统计

（统计时间7月9日～8月9日）



日本市场各机种软件周间发卖比例

（统计时间7月9日～8月9日）

2001.7.9～7.15	2001.7.23～7.29
1.PS：市场份额32.2%	1.PS2：市场份额69.2%
2.DC：市场份额28.8%	2.GB：市场份额14.6%
3.PS2：市场份额16.7%	3.GBA：市场份额13.3%
4.GBA：市场份额12.5%	4.PS：市场份额2.2%
5.GB：市场份额7.2%	5.DC：市场份额0.7%
6.N64：市场份额1.4%	6.——：市场份额——%
2001.7.16～7.22	**2001.7.2～8.9**
1.PS2：市场份额78.9%	1.GBA：市场份额——%
2.GBA：市场份额14.3%	2.PS2：市场份额31.9%
3.GB：市场份额5.4%	3.GB：市场份额7.4%
4.PS：市场份额0.6%	4.PS：市场份额5.8%
5.DC：市场份额0.4%	5.DC：市场份额1.2%
6.WS：市场份额0.2%	6.WS：市场份额0.8%

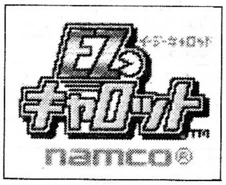
热门软件："FF10"、"大众高尔夫"、"马里奥赛车A"

注：以上月间销量统计参考自日本"周刊ファミ通"8月10日号、8月17日号、8月24日号、8月31日号四期杂志。

业界关键数字

8700万

根据日本国内总务部6月14日统计的结果，到2005年日本国内的网络用户将惊人的达到8700万人！其中手机上网是令网络用户激增的主要原因，可以想见，未来手机网络游戏将逐渐形成规模，在人们的生活中占据一席之地。



←这是由NAMCO推出的手机游戏。

新 闻 短 波

★ 曾在 DC 上销售 55 万套的新形态养成游戏《人面鱼》即将推出 PS2 强化版。这款游戏暂定名为《SEAMAN 禁断的宠物·加西博士的实验岛》，预定今年 11 月 15 日推出，售价 8800 日元，媒体为 DVD。

★ 有传闻说，微软正开秘密开发一部能够连接 XBOX 与 PC 的高性能主机"HOMESTATION"，消息传出后，微软立即作出响应，XBOX 事业部发言人表示："主机 HOMESTATION 的传闻与本公司毫无关系，我们只知道 XBOX 将早 11 月 8 日推出。"

★ 延期至明年发售的《魔兽争霸 3》在本届 ECTS 出展，今作最大的特色是英雄人物的导入，英雄人物能够累积经验值并提升级别，从而修炼自己的技巧与魔法。

★ 未经证实的消息说：在 9 月 13 日，也就是 NGC 发售的前日，一家声名显赫的厂商将发布一则震动业界的消息。以下几种可能性为业界的推测：S 社加盟任天堂阵营、S 社加盟 XBOX 阵营、SCE 或微软发表新型手掌机。

★ 恋爱游戏鼻祖《心跳纪念品》的第三作决定在今年 12 月 20 日登陆 PS2。《心跳》从 1994 发售至今，全系列总销量高达 300 万份，是游戏史上最热销的恋爱游戏。

★ EA 计划于今秋在韩国架设网络创世纪(UO)、模拟人生在线(The Sims online)以及 EA 体育游戏的网络服务。目前韩国是世界上网络普及率最高的国家，总共有 2200 万人上网，平均每个人每月在网络上花费 16 个小时，而大多数时间都花在网络游戏上。

★ 最畅销的 GBA 游戏《马里奥 Advance》的续作正在锐意制作中。《马里奥 Advance 2》是以 SFC 版《耀奇岛》为蓝本进行改进的强化版本，该作支持 4 人对战，预定 2002 年 1 月发售。

★任天堂新主机 NGC 发售前最后一次重要展会"任天堂 2001 初心会"，已于 8 月 26 日在日本的千叶幕张展览新馆落幕。在这次展会上，不仅有人们期待已久的 NGC 新软件公布，而且还有大量的 GBA 软件在这次展会上亮相(令人遗憾的是：GBA 版口袋妖怪未露面)。

★ 一度销声匿迹的美版格斗游戏《真人快打》即将登场 XBOX。X 版《真人快打》将采用全 3D 制作，不过开发商尚未透露游戏的开发画面，请留意本刊后续报道。

★ 光荣宣布，GBA 版的"三国志"将在今年 11 月 30 日发售，售价 6800 日元。

★ 来自互联网的消息称，史克威尔准备推出《最终幻想》的电视卡通版本，不过具体开发工作将委托由其它会社完成。

★ 由小岛秀夫监督、令 PS2 玩家望穿秋水的大作《合金装备 2》已定于今年 11 月 13 日率先在北美推出，售价 49.99 美元，而后在 12 月 13 日登陆日本，售价 6800 日元。

★ 韩国著名网络游戏《天堂》的电影版将由大红大紫的中国导演吴宇森出任出任总兼职。该片一片的制作费达 100 亿韩元（约 6000 万元人民币），金成洙担任导演。制作公司已跟中方达成协议，《天堂》的电影及电视剧将在中韩两地同步上映。

★ 史克威尔决定售出他们在 DigiCube 连锁店内 9% 的库位，此前史克威尔拥有 47.05% 的批发联号，售出之后仍然拥有 38.86%。

★ 由于业务发展的需要，日本老牌游戏厂商 ATLUS 在 8 月 14 日宣布：出售两家以街机业务为主的子公司，从而筹集更多的资金投入家用游戏的开发。这次被出售两家分子公司分别是 AMPRESS 与 MOO SYSTEM，业务主要以游戏机中心经营和照相贴纸机台的贩卖、租赁为主。

2001 年 10 月新作发售表

推荐作：
- ～R'S 最强～R・TYPE△(PS)
- 真・女神转生 II(PS)
- 时间危机 2(PS2)
- F1 赛车 2001(PS2)
- 黄金之门 第 7 卷(DC)
- 玛莉与艾莉的工作室(DC)

■ PLAYSTATION

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
回忆系列☆SUNSOFT vol.1	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT vol.1	ACT	SUNSOFT	4 日
巴巴帕帕	バーバパパ	ETC	SUNSOFT	4 日
巴巴帕帕(手柄同捆)	バーバパパ(コントローラー同捆版)	ETC	SUNSOFT	4 日
SPIKE 图书馆 009・世界房车锦标赛	スパイクライブラリー＃009 WTC～ワールド・ツーリングカー・チャンピオンシップ～	RAC	SPIKE	4 日
～R'S 最强～R・TYPES	～R'S BEST～R・TYPES	STG	ALMSOFT	25 日
～R'S 最强～R・TYPE△	～R'S BEST～R・TYPE△	STG	ALMSOFT	25 日
新装开店!!海物语～三洋柏青哥 DX～	新装开店!!わんわん海物语～三洋パチンコパラダイス DX～	TAB	ALMSOFT	25 日
SUPER LITE 1500 系列 本田摩托车赛	SuperLite 1500 シリーズ Castrol HONDA VTR	SLG	SUCCESS	25 日
SUPER LITE 系列 GOLD 大家的棋盘	SuperLite Gold シリーズみんなの井基	TAB	SUCCESS	25 日
漫画核心夏天的热士	スロッターマニア core 真夏の热士!オアシス	不明	TOLAT	25 日
MAJOR WAVE 系列 J 日本涂鸦	Major Wave シリーズジグソーアイランド～Japan Graffiti～	不明	HAMUSTAR	25 日
MAJOR WAVE 系列 日本一的麻雀创龙	Major Wave シリーズ日本一座雀创龙	TAB	HAMUSTAR	25 日
廉价 1500 系列 VOL.75 双人射击	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.75 THE ダブルシユーテイング～レイフオースメレイクライシス～	STG	D3	25 日
廉价 1500 系列 VOL.76 捕捉球	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.76 THE ドッチボール	ACT	D3	25 日
廉价 1500 系列 VOL.77 游泳	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.77 THE 水泳	SPG	D3	25 日
廉价 1500 系列 VOL.78 ZERO	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.78 THE ゼロヨン	不明	D3	25 日
廉价 1500 实用系列 VOL.10 水晶占卜	SIMPLE 1500 实用シリーズ Vol.10 タロット占い	TAB	D3	25 日
廉价 1500 系列 VOL.03	SIMPLE 1500 シリーズハローキテイ Vol.03 Hello Kitty ブロックくずし	不明	D3	25 日
廉价 1500 系列 VOL.04	SIMPLE 1500 シリーズハローキテイ Vol.03 Hello Kitty トランプ	不明	D3	25 日
廉价角色 2000 系列 泡泡狗	SIMPLE ギヤラグダー2000 シリーズアフロ犬 THE パズル	不明	BANDAI	25 日
廉价角色 2000 系列 假面骑士	SIMPLE ギヤラグダー2000 シリーズ反面ライダーTHE バイクレース	不明	BANDAI	25 日
廉价角色 2000 系列 机动战士高达	SIMPLE ギヤラグダー2000 シリーズ机动战士ガンダム THE 军人将棋	不明	BANDAI	25 日
咕噜咕噜君	ぐるぐるタウンはなまるくん	ACT	ATLUS	10 月
真・女神转生 II	真・女神转生 II	RPG	ATLUS	10 月
哈喽 KITTY ABC	ハローキティのオシヤボリ ABC	ETC	ATLUS	10 月
哈喽 KITTY ABC(手柄同捆)	ハローキイのオシヤベリ ABC(コントローラー同捆版)	ETC	ATLUS	10 月

哈喽 KITTY ABC DOWN	ハローキイのオシャベリタウン	ETC	ATLUS	10月
阿德卡名艺术传	アートカミオン艺术云(サイクロンズベスト)	不明	FOWONS	10月
相机 2000	ガメラ 2000(サイクロンズベスト)	ECT	FOWONS	10月
怒首领蜂	怒首领蜂(サイクロンズベスト)	STG	FOWONS	10月
世界百褶	ワールドツアーコンダクター(サイクロンズベスト)	ACT	FOWONS	10月

■ PLAYSTATION 2

时间危机 2+枪 2(同捆版)	タイムクライシス 2+ガンコン 2(同捆版)	STG	NAMCO	4日
国王密令 IV	KING'S FIELD IV	RPG	PLOM	4日
头文字 D 高桥凉介的达比最速理论	头文字 D 高桥凉介のタイピング最速理论	RAC	SUNSOFT	4日
头文字 D 高桥凉介的达比最速理论(键盘同捆)	头文字 D 高桥凉介のタイピング最速理论(キーボード同捆版)	RAC	SUNSOFT	4日
喝彩音乐	BRAVO MUSIC	SLG	SCE	11日
F1 赛车 2001	フォーミュラワン 2001	RAC	SCE	11日
剑士的故事	げんしのことば	不明	SCE	18日
最强职业棒球	ベストプレープロ野球	SPG	ASCII	25日
火暴公主	暴れん坊プリンセス	RPG	角川书店	25日
沉默狙击手 2	サイレントスコープ 2INNOCENT SWEEPER	STG	KONAMI	25日
实战柏青哥必胜法！兽王	实战パチスロ必胜法!兽王	TAB	SAMMY	25日
实战柏青哥必胜法！兽王 DX	实战パチスロ必胜法!兽王 DX パック	TAB	SAMMY	25日
峠 3	峠 3	RAC	ATLUS	10月
对战麻雀网络 胡!	对局麻雀ネットでロン!	TAB	ALK	10月
星球大战・星空的梦幻	スターウォーズ・スターファイター	STG	EASPORT	10月
机甲世纪 GP	机甲世纪 G ブレイカーレジエンドオブクラウディア	ACT	SUNRISE	10月
THE 山手线 ~ Train Simulator Real	THE 山手线 ~ Train Simulator Real	SLG	SCE	10月
正义的我方	正义の味方	AVG	SCE	10月

■ DREAMCAST

划水	プロペラアリーナ	SPG	SEGA	4日
黄金之门 第7卷	エルドラドゲート第7卷	RPG	CAPCOM	10日
恐怖之地	ボンバーヘツヘ	不明	FGS	18日
CANDY STRIPE	Candy Stripe ~ みならい天使 ~	不明	SEGA	25日
CANDY STRIPE 限定版	Candy Stripe ~ みならい天使 ~ 初回限定版	不明	SEGA	25日
天卵 1ST SUNNYSIDE	てんたま – Ist Sunnyside –	不明	KID	25日
D + VINE	D + VINE[LUV](ディヴァインラウ)	不明	POLNSSOFT	下旬
玛莉与艾莉的工作室	マリーとエリーのアトリエ ~ ザールブルグ炼金术士 1・2~	SLG	IMAGINEER	10月

■ GAMECUBE

PIKMIN	ピクミン	SLG	任天堂	26日

■ GAMEBOY

机关秀	きかんしやトーマスソドートウのなかまたち	SLG	TAM	12日
激走！音速仓鼠	激走!ダンガンレーセ ~ 音速バスターDANGUN 弹	SLG	IMAGINEER	12日
扑通扑通	ドキ X ドキさせて!!	不明	SMILSOFT	26日
汉字 BOY3	汉字 BOY3	ETC	SMILSOFT	10月

■ GAMEBOY ADVANCE

哈迪那萨迪那	ハテナサテナ	SLG	HADSUN	4日
很好进化版	なかよしペットアドバンス①かわいいハムスター	SLG	MTO	12日
大家噗呦噗呦	みんなでぷよぷよ	不明	SEGA	18日
KITTY 合集	ハローキテイコレクションミラクルファッションメーカー	ETC	IMAGINEER	19日
很好麻雀	なかよし麻雀かぶりーチ	TAB	KONAMI	25日
逆转裁判	逆转裁判	SLG	CAPCOM	10月
法兰克斯	ファランクス	不明	KEMCO	10月

■ NEO・GEO

战国传承 2001	战国传承 2001	STG	SNK	25日

■ WONDERSWAN

数码怪兽	デジモンテイマーズバトルスピリット	SLG	BANDAI	上旬
犬夜叉	犬夜叉 ~ かごめの战国日记 ~	SLG	BANDAI	下旬

注：以上发售表的统计时间为 9 月 10 日，表中游戏的发售日有变动的可能性。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	4	樱大战 4 机种:DC 厂商:SEGA 类型:SLG+AVG 发售日:2002 年春预定	1489	6	8	超级机器人大战 A 机种:GBA 厂商:BANPRESTO 类型:SLG 发售日:2001 年 9 月 21 日	1094
2	3	星海传说 3 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	1276	7	7	鬼武者 2 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2002 年 3 月 7 日	666
3	1	莎木 2 机种:DC 厂商:SEGA 类型:FREE 发售日:2001 年 9 月 6 日	1240	8	6	最终幻想 Ⅲ 机种:WS 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:未定	625
4	新	最终幻想 Ⅺ 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:网络 RPG 发售日:2002 年 3 月预定	1214	9	新	任天堂全明星大乱斗 DX 机种:NGC 厂商:任天堂 类型:ACT 发售日:2001 年 11 月预定	550
5	2	合金装备 2~自由之子 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:ACT 发售日:2001 年 12 月预定	1182	10	9	路易鬼屋历险 机种:NGC 厂商:任天堂 类型:ACT+AVG 发售日:2001 年 9 月 14 日	535

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	大众高尔夫 3 机种:PS2 厂商:SCEI 类型:SPG 发售日:2001 年 7 月 26 日	616962 总:同上	6	ONE PIECE 海贼团 机种:PS 厂商:BANDAI 类型:RPG 发售日:2001 年 8 月 2 日	233393 总:同上
2	魔颤 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2001 年 8 月 23 日!	446205 总:同上	7	爆转射击 海湾之刃 机种:GB 厂商:ブロッコリー 类型:ACT 发售日:2001 年 7 月 27 日	146263 总:同上
3	最终幻想Ⅹ 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2001 年 7 月 19 日	445759 总:2195496	8	瓦里奥岛~耀奇的宝物 机种:GBA 厂商:任天堂 类型:ACT 发售日:2001 年 8 月 21 日	145930 总:同上
4	马里奥赛车进化版 机种:GBA 厂商:任天堂 类型:RAC 发售日:2001 年 7 月 21 日!	283886 总:545683	9	实况职业棒球 8 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2001 年 8 月 2 日	139010 总:同上
5	黄金的太阳 机种:GBA 厂商:任天堂 类型:RPG 发售日:2001 年 8 月 1 日	267936 总:同上	10	GT 赛车 3 机种:PS2 厂商:SCEI 类型:RAC 发售日:2001 年 4 月 28 日	95444 总:1378463

☆大作纷纷登场！销售旺季点燃战火！

●从本期开始，本刊将进行连续三期的抽奖活动，奖品之丰富，实在是连风林都垂涎三尺了。而且，本次抽奖与美年达中国电玩榜的月奖及半年奖会分开进行，也既是说，你中了本刊的抽奖活动，还有机会再中电玩榜的大奖，您只需寄回明信片，就可以参加多项抽奖，机会多多，实在不容错过！

●暑期是一年之中比较重要的销售旺季，许多大作都在此时登场。这从本月的销量榜即可看出。尤其是第一名的“大众高尔夫 3”，在 PS2 上依旧保持系列作的人气，实属难得。还有 CAPCOM 精心炮制的“魔颤”也有不俗佳绩。看来厂商们此时都乐翻了吧?值得注意的是 GBA 的三部作品居然在 PS2 的狂轰乱炸下仍表现出非常好的销售势头，也足以证明了在这次商战中并非 PS2 才是唯一赢家。GBA 的“马里奥赛车”一如风林预言销量稳步上涨，有望超越“马里奥 A”而越至 GBA 软件销量冠军的宝座，估计不出两个月就应该可以达到了。

●结稿时 NGC 已经发卖，不知道大家是否玩到。从香港的售价上看，首发价格还是比较昂贵的，两款游戏与原配主机加在一起价格扬至 3600 以上，不知道到了大陆又会是个什么价格。不管那么多，风林已经在攒钱中了，11 月预定……我相信，这次的任天堂——不一样！！

→随着 SEGA 在软件方面大牌频频出击，NAMCO 终于也坐不住了。旗下三款大作同时在 PS2、NGC、XBOX 上推出。虽然不知道深水蓝小姐会不会将她靓丽的身影带到 NGC、XBOX 上……





日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想X (PS2、SQUARE、RPG、2K1.7.19)	1988
樱大战 3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG、2K.3.22)	694
勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG、2K.8.26)	403
最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG、2K.7.7)	222
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	210
KANON (DC、NEC、AVG、不详)	208
街 (SS、CHUNSFOT、AVG、不详)	204
GT 赛车 3~A 规格 (PS2、SCE、RAC、2K1.4.28)	199
奥伽战争 2 (SFC、QUEST、S·RPG、不详)	196
塞尔达传说~时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	186

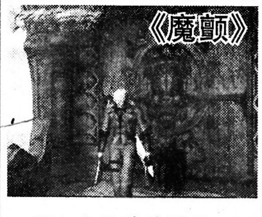
日本家用机游戏累计排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
勇者斗恶龙 7~伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG、2K.8.26)	35117
最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG、2K.7.7)	28611
樱大战 3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG、2K.3.22)	17886
永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	14612
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	12711
鬼武者 (PS2、CAPCOM、AVG、2K1.1.25)	12307
不可思议的迷宫 风来西林 2~鬼袭来!西林城~ (N64、CHUNSOFT、RPG、97.1.31)	9043
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、1998.2.11)	8774
奥伽战争 2 (SFC、QUEST、S·RPG、不详)	8423
KANON (DC、NEC、AVG、不详)	7918

日本街机游戏最新排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
铁拳 4 (SYSTEM246、NAMCO、FTG)	25200
德比共有俱乐部 2000 (NAOMI、SEGA、SLG)	16733
机动战士高达~联邦对吉翁 (NAOMI、CAPCOM、ACT)	11887
太鼓的达人 (SYSTEM12、NAMCO、音乐)	9233
CAPCOM 对 SNK 千年之战 2000 (NAOMI、CAPCOM、FTG)	8603
狂热节拍 6 版混合 (不明、KONAMI、音乐)	6850
生化危机 代号:维罗尼卡——武装生存者 2 (NAOMI、CAPCOM、STG)	6521
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	6364
对战麻将·全明星 (不明、彩京、TAB)	5760
RACE ON (SYSTEM23、NAMCO、RAC)	5138

欧美家用机游戏最新排行榜
游戏名称(机种、厂商、类型)
GT 赛车 3~A 规格 (PS2、SCEA、RAC)
超级马里奥进化版 (GBA、NINTENDO、ACT)
街头篮球 (PS2、EA、SPG)
TWISTED METAL:BLACK (PS2、SCE、RPG)
索尼克大冒险 2 (DC、SEGA、ACT)
最终幻想历史 (PS、SQUARE、RPG)
东尼滑板 2 (GBA、ACTIVISION、SPG)
塞尔达传说~不思议的木之实 时空之章 (GB、NINTENDO、RPG)
口袋妖怪 银 (GB、NINTENDO、RPG)
口袋妖怪 金 (GB、NINTENDO、RPG)

街机游戏当月排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	计票
97 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	148
99 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	142
合金弹头 2 (MVS、SNK、STG)	84
格斗之王 2000 (MVS、SNK、FTG)	70
合金弹头 X (MVS、SNK、STG)	55
98 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	52
吞食天地 2·赤壁之战 (CPS1、CAPCOM、ACT)	35
合金弹头 3 (MVS、SNK、STG)	27
铁拳 3 (SYSTEM12、SNK、FTG)	12
打击者 1945·2 (不明、彩京、STG)	11

本月热门游戏



←这是 CAPCOM 继《鬼武者》后为 PS2 开发的又一部大作，本作着重爽快感，背景利用全多边形表现，拥有 PS2 的你绝对不能错过。



→GBA 上目前最强的 RPG 游戏，不仅画面十分出色，而且各种有趣的迷题都是吸引玩家的要素。

以上排行榜中和“日本家用机月间销售排行榜”部分参考自日本“周刊ファミ通”杂志 2001 年 8 月 24 日、31 日合并号~2001 年 9 月 14 日 4 期。其中“家用机游戏新作期待排行榜”及“日本家用机游戏当月排行榜”统计依据为“周刊ファミ通”杂志的 2001 年 9 月 14 日。

本期参与“美年达中国电玩榜”的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加“美年达中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

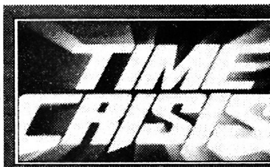
北京	蔡磊	上海普陀	朱琦	天津塘沽	马骅	上海梅陇	顾烨滔	辽宁鞍山	梁松
福建厦门	陈学良	重庆渝中	徐峤为	河南郑州	崔杰	天津和平	刘晟	江苏南京	单华君
广东揭西	张俊生	上海虹口	金泓	江苏句容	王卓越	天津河北	王锐	江苏无锡	周伟
广西柳州	张宾	广东云浮	邓志健	四川泸州	尹桥	天津红桥	任勇	四川华莹	何涛
湖北荆州	李波	四川遂宁	梁田	福建福清	王长捷	北京丰台	霍磊	上海闵行	蔡亚明
广东珠海	赵超华	天津塘沽	刘铭	河北张家口	杜小刚	河南郑州	唐磊	北京	高昆
广东阳江	谭纪光	广西艺术学院	岑昆阳	河北邢台	杨海永	北京通州	马征	贵州赤水	穆劲松
广西柳州	许天虎	四川郫县	谢永亮	四川锦阳	徐伟	上海嘉定	徐(民)	浙江温州	李鸣雷
辽宁沈阳	孟祥	广东肇庆	刘坚文	浙江杭州	叶瑜	郑州西城	戴文(梁)	黑龙江青冈	徐心龙
吉林长春	李凯峰	北京顺义	杨磊	福建福州	黄卫东	福建福鼎	王豫桐	吉林四平	张雨

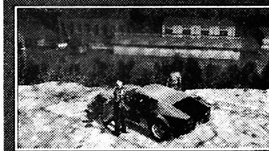


时间危机 2

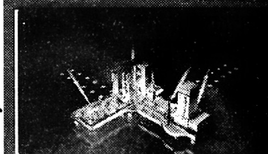
在'97 年就已在 AC 上登场的 NAMCO 招牌枪机"时间危机 2"，终于将于近期推出 PS2 版。如果有玩前段时间派发的体验版的朋友，对本作应该不用费什么心思就掏腰包了吧？值得关注的还有同时发售的专用枪，全套售价：9800 日元！有没有考虑买下呢？没有枪的配合，魅力可就大打折扣了！

PS2	厂商：NAMCO	类型：STG
	发售日：今秋预定	















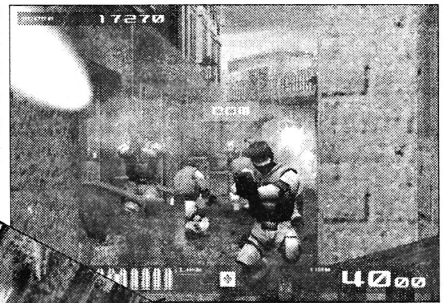






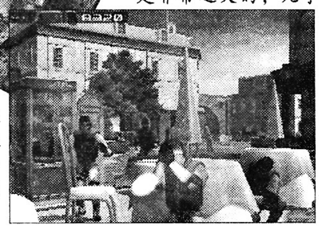
枪林弹雨场面气势恢弘，血雨腥风造就火枪英雄！

"时间危机"系列一向以逼真的场面著称，本作进化到 PS2 以后当然大幅提升了画面效果。PS2 版不但继承了街机版的内容，而且还加入了原创的两种游戏模式。在此基础上，本作还增加了许多故事分支，战场也延伸到了列车之战以及乘坐气艇于河流上作战。可以说，在场面上是大大的丰富了！



↑在狭小的巷子里枪战，由于可供躲避的物体很少，所以难度也是非常之大的，几乎对玩家的操作苛刻到了极点。而且，遇到此时玩家一定要冷静面对，不然多半倒下的会是玩家控制的角色……





→敌人众多，一定要尽快解决，考验玩家枪法的时候到了！而如果没有在限定时间内解决敌人的话，体力就要被扣掉一格，这系统与一代都是一样的……

STORY

以开发新时代通信业务为主的 NEODYINE INDUSTRIES 公司，在 1998 年展开了一项名为"STARLINE NETWORK"的计划，国际谍报机构 VSSE 发现该计划实际上是用于军事方面，于是立即派遣侦察员克里斯蒂秘密潜入该组织收集情报，但身份被揭穿并被追捕，VSSE 于是再度派出罗伯特与基斯前去救援……

——双人作战依旧继承，乐趣倍增热血沸腾！

这次的"时间危机 2"终于实现了双人作战，互相配合的玩法。街机版的新颖之处在于 1P 和 2P 可以以不同的视点进行游戏，这样不仅可以从两方包围敌人，迅速作出最有效的攻击，并相互援助，力求将伤害度减到最低。

而这回的 PS2 版将会以两种方式来让玩家作出挑选。一种是在同屏内分割画面，剧情在一起时合并，分开时就变成两个，很考验玩家之间的默契。另一种方式就比较昂贵了，即利用 I LINK 来连接两台 PS2 进行游戏，不过两台主机、两台电视、两张碟、两把枪……真的是只有有钱人才消受得起呀。



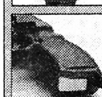
↑水上激战！！视点随气艇因波浪翻滚而起伏，真是刺激！好像在"死亡之屋 2"里也有这景象……

专用枪二代参上！！

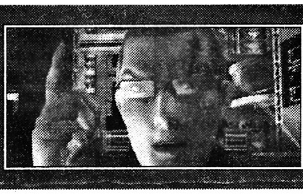


←由这东西没理由错过！真是射击迷必备呀！

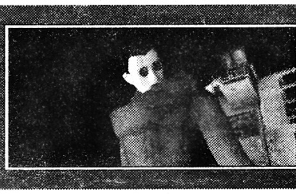




好马配好鞍，玩这种好游戏当然要配枪喽！看，枪后还有类似 DC 枪的十字键呢，枪底也有键位，用途应该很广吧？不知道 NAMCO 还会不会设计成只对应自家游戏呢？









龙战士 II——使命之子

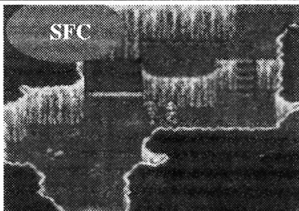
责编 莱因 A

GBA	厂商:CAPCOM	类型:RPG
	发售日:2001年冬	

龙战士系列虽然一直就不是RPG主流游戏但是其独特新颖的构思，总能为这家动作老铺带来不少财富。尽管这次的GBA版仍然是移植于SFC同名作品，但是不要以为这款94年推出的游戏没有竞争力，值得怀念的游戏依然值得买来一玩的，就像街霸IIX一样！

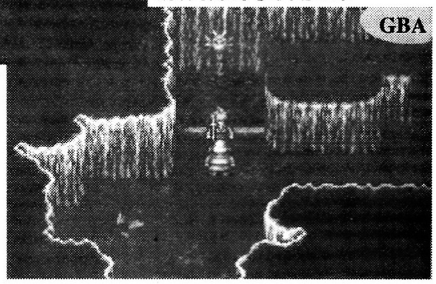
名作续篇再度登场GBA　力争掀起龙之阵风

以拥有变身为神龙能力的少年为主角的RPG游戏——龙战士系列，在GBA上的复刻版第一作已经发售，并且得到了广泛的好评。CAPCOM也趁热打铁的公布了第二作的移植计划。这次的GBA版可不只是简单的完全移植，其中还加入了大量新要素，使得这款游戏更加值得期待。



SFC版忠实再现！

在系统与事件方面与原作基本相同，不过增加了中途记录与用B键进行奔跑的功能，充分为掌机着想。



↑→在如此小的屏幕上所表现出来的画面几乎与SFC版完全一样，看来GBA的机能的确远远凌驾于SFC。

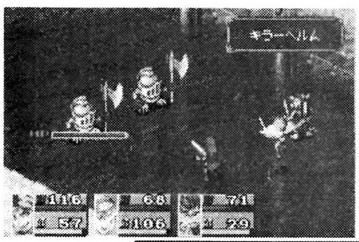
小村中的事件拉开了龙战士的序幕

本作的舞台发生在前作500年后的世界。主角龙是一个在边境小村与父亲和妹妹一起生活的普通少年。一天龙一个人前往村外的山洞中寻找出去玩的妹妹。找到妹妹的龙回到村子后却发生了一件非常重大的事件，而他的人生也就此改变……



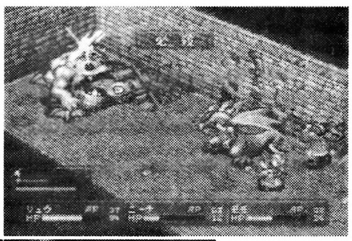
GBA版龙战士II的变化何在

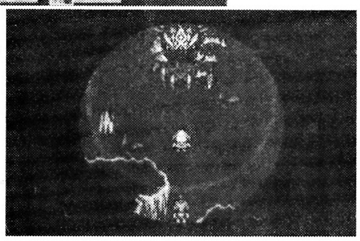
7年前推出的游戏如何参与新世纪游戏的竞争？答案很简单，就是加入新要素。龙战士II中最主要的就是多了一种被称为通信交换的新模式，玩家可以通过通信线与其他玩家交换武器装备与宝物，互通有无。这种看似抄袭口袋妖怪的系统在正统RPG游戏中可是很少见的。此外本作虽然号称完全移植，其实还加入了许多新事件。而且角色的头像等细节只处都全新制作，老玩家看到本作一定会有脱胎换骨的感觉。



龙战士的历史

从1993年龙战士发售，直到PS版的龙战士4。这个系列在SFC和PS上各推出了两款作品，而游戏的影响力也是随主机的进化而步步高升。尤其是PS版的龙战士4在国内颇有人气，可以说是集大乘之作。不知道能不能在GBA上看到龙战士们的大集合。从GBA的性能来看这一切也绝不是不可能！





↑→龙战士在SFC上的两个版本，其中的合体系统被日后许多游戏所借鉴。



↑←硬件提升后游戏品质也大幅度上升了，不过这种游戏GBA移植不会太困难的。



遨游蓝天的畅快

螺旋桨竞技场

Propeller Arena

Aviation Battle CHAMPIONSHIP

DC 厂商:SEGA 类型:A・STG 发售日:2001年内

一款以老式飞机为主角的射击游戏，在全国经过《珍珠港》的洗礼后，这种复古风格对我们是否更有吸引力呢？

以简单操作体验刺激空战！上网最多6人对战！

在5月E3展上展出的"ProjectPropellerOnline"现在以"PropellerArena"之名，正式在DC登场。

乍看之下，本作可能会被误认为是一般的飞行游戏。事实上，它的游戏系统与现在的飞行游戏差别很大，更讲究追求对战的乐趣。虽然游戏基本上仍旧是飞行游戏，但搭载了利用指令操作来扰乱敌人和绕到背后等等必杀技系统，每个人都能用格斗游戏的感觉来体验炽热的空战。而且，游戏内容满载对战乐趣，在不上线时也能进行1~4人对战（上线时是2~6人对战）。

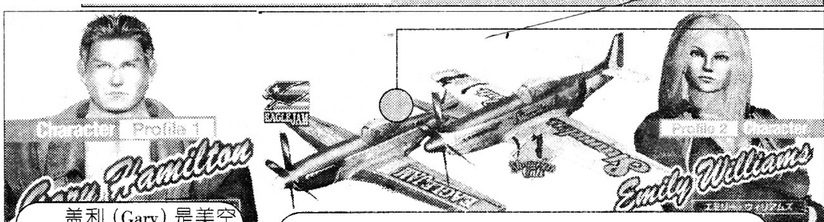
超炽热的对战！



由于是螺旋桨飞机，所以基本上是机枪战。

←机体设有生命力，耗尽就会被击坠。画面上方计量表是敌机生命力；下方是自机的。

公开的角色和机体档案



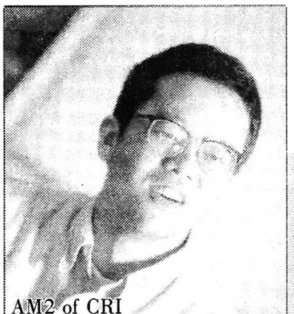
盖利(Gary)是美空军"Eag lejam"小队队长。虽然服役多年，但生在和平时代的他并没有实战经验。这次知道使用实弹的空战锦标赛"Aviation Battle Championship即将开办，为了测试自己，决心参战。是个充满热情的男子汉。

爱蜜莉(Emily)是名优秀的演员，祖父是大名鼎鼎的飞行冒险家。自幼在祖父的培养下学习飞行。个性奔放，18岁与父母吵架而断绝了关系。之后，干过洗碗工和歌舞秀等工作。21岁首次参加演出。因为祖父在不久前逝世而重新面对飞行，参加了ABC。事实上在爱蜜莉离家后，她的祖父一直暗中资助她。

P-51 DMUSTANG
美国陆军机，被喻为第二次世界大战最优秀机种，运动性能一流、航续距离长、可作某程度的轰炸，可说是万能机。

此作的机体全部是以登场角色的小队颜色涂装而成，应该有助于增加玩家的爱恋度。

本作的主角全是螺旋桨战斗机，亦即活塞式引擎机。这些飞机都是在第二次世界大战所使用过的机型。除了上面介绍的P-51D之外，还能使用P-38和SPEEDFIRE等许多名机。机种阵容庞大，每架都能满足螺旋桨战斗机迷的心。



AM2 of CRI
"螺旋桨竞技场"制作人
大崎诚
参与过"梦游美国2"、"F355"、"莎木"等AM2名作的制作，是AM2事业部的副部长。

"螺旋桨竞技场"开发者访谈

虽然游戏名称〈暂称〉早在今年1月就已公开，但游戏内容一直保持神秘。现在游戏内容终于逐渐公开。在此请设计者大崎先生来谈谈这款绝对不是普通线上飞行游戏的魅力。

——为何会执行此作的企画？

大崎■驾驶类游戏琳琅满目，从模拟色彩浓厚的"F355"到趣味竞速的"马里奥赛车"都有。不过，飞行类的游戏就只有"皇牌空战"和"航空特技团"之类的硬派游戏。因此，我们希望做个可以轻松对战的飞行游戏，为自己奠定一个地位(笑)。

——为何会以螺旋桨飞机为题材呢？

大崎■因为喷气机已被出光了嘛〈笑〉。不过，螺旋桨飞机没有导弹还真令人困扰。为了让初学者也能充分体验乐趣，在难易度方面调整了一下。

——那么，对战变炽热的要素是什么呢？

大崎■飞机在3D空间对战，可能会发生追不到或遇不到对手的情形。因此，我们采用类似格斗游戏的指令输入必杀技。当然，必杀技会消耗能量值，必须考虑着使用，这样攻防就很有趣了。

——那么，也有道具存在吗？

大崎■道具分成回复系和攻击系等共计12种。

——从一开始就决定对应上网吗？

大崎■是的。本作上网引擎跟"GUN SPIKE"相同。目前要做的事情堆得像山一样高。

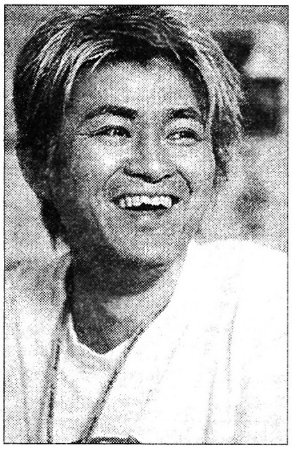
Rez

REZ | DC/PS2 | UGA/水口哲也 | 类型:STG | 发售日:2001 年秋季预定

责编 XTT

SEGA 以 REZ 来加入 PS 的第一款游戏，其突然态势受到各方瞩目。关于由声音和影像构成、具有完全新颖游戏性的本作，制作人自己有激烈的发言！

启发您未知的感官反应！由声音和光线交织而成的动态 STG！！



水口哲也●UGA 社长。『世嘉拉力』制作人之一（另一位是佐佐木健仁）。DC 超大作『太空频道 5』最为广大玩家所熟悉。

■并不是追求真实感而是回归到原点

"最初开始有"Rez"想法至少是在 3 年前吧（当初是以"K－Project"来代称），不过当时所考量的，则是"游戏不一定要真实才会有趣"的想法。

最近的游戏，较偏于另一种倾向，那就是包含影像和音乐的所有要素，并且朝着真实感的单方向前进。**我之前制作过好几款 RAC 赛车**，今后可能画面会渐渐的真实，但同时，我也感到玩家会不会因更加重视真实性，而放弃了乐趣呢？**每每一想到这个就觉得恐怖**。就从这开始，**即使逆行时代的潮流，也非要打场战争不可**的想法就冒了出来。结果就想做出和现在的游戏方针完全相反的事物喽。因此，问我为什么想作"Rez"？这是这个时代没有的游戏，而且实际上玩家们也在期待这样的游戏不是吗？其实我也有这样想法的说。

最明显的是，现在的游戏让人有以往那种"心动"的感觉，实在是愈来愈薄弱了。那么；这个**心动感的源头**是什么呢？至少可以确定的是，**并非是"真实的图像"。就我所发现的，则是在极度简单且更有趣的游戏性这一方面。**"

"THIS IS REZ"1、基本上是 3D－STG，但……

本作基本上是瞄准一个接一个出现的敌人并同时将之破坏。但是，攻击时发生的音响和光线的效果，会和背景流动的过场音乐相配合，而衍生出充满声音和色彩的独特世界。声音和光线的演出，就这样成为游戏性的核心。

■"Rez"操纵光线和声音将唤醒你官能反应的 STG

"采用 STG 的原因，总之就是不必复杂地考虑，放松去玩就行。我想在我们的年代很多人玩过"铁板阵"（NAMCO/'82 年），当时也吸引女性玩家的游玩。和以往相较下，现在的 STG 数量变少了，而我有在思考这是怎么一回事呢。"果然是太难了"之类吧。但是另一边"不能作得太难"这点，也许是游戏业界创造出的幻想也说不定。有如此一般的想法，认为 STG 已经到了无法再前进的地步，这是不是太过轻率的想法呢？

刚好在那个时候，碰巧在瑞士目睹了 40 万名年轻人参加的音乐盛会。高达 40 万人，配合着房舍和舞美拼命舞动的光景实在是令人讶异。而且呢，他们对照明和光线也非常地用心。当我看到这些和音乐相配合一起舞动的时候，才发现这不是和自己思考的游戏相符合吗？要是把自己看作玩家，而可以操作这么棒音乐和光线，说不定心情会变得很好呢！试想，这就是日本的祭典中配合着和太鼓的节奏，而大家高与地手舞足蹈的原因一样。若是能将这种像是"群体感"的东西，而做成游戏的话那不是很棒吗！"

■玩家与生俱来的节奏感透过"Rez"而持续觉醒

"我们常说有没有节奏感这回事，但每个人一定拥有自己独特的节奏感。就像有人说话快，有人慢吞吞说话一样。将这种自己与生俱来的节奏感自然地引出，也是这次的主题。

我觉得以往的音乐游戏是"强制"的。在这个小节没有让某个音响起的话就算失误，就是这种感觉吧？当然也是有它的乐趣啦，不过"Rez"并没有强制玩家，可以照你喜欢的方式去玩。因为这是用自己的节奏感打倒敌人，制造出各种声音的游戏。

我想有很多人会认为自己没有节奏感吧，可是就是这样子才希望玩家去玩。以 STG 来说也是很有趣的，因此就先别考虑节奏感来试玩看吧。不过相信在渐渐上手之中，你也会实际发现"我竟然也有这样的节奏感啊"。我想透过"Rez"，可以让人与生俱来的节奏感觉醒，或是清楚地认识自己的节奏感涌现的感觉"

"THIS IS REZ"2、任谁都能享受的简单操作

按着按钮，同时用类比方向键移动游标瞄准敌人。一放开按钮，雷射就会射向敌人（也有炸弹）。操作方法极为简单，可以尝到 STG 独有那拼命射击的爽快感。收集特定道具提升自己角色能力的要素也存在喔。

■只可意会无法言传这就是"Rez"的魅力

"关于 Rez 的魅力那真的很难说出来。总之只有说请各位玩家去玩去感觉吧。前些日子（6 月 27 日）的"Playstation2 Party"的舞台上，曾举行"Rez"的 DEMO PLAY，不过脑中完全一片空白感觉还真的不错呢。宛如自己变成 DJ 一样的气氛。要当 DJ 和 VJ 时，若没有特别的技术和专用机器是不成的，不过"Rez"为了要让心情变得更好，说不定也会成为让自己变成像是 DJ 和 VJ 的"装置"吧。

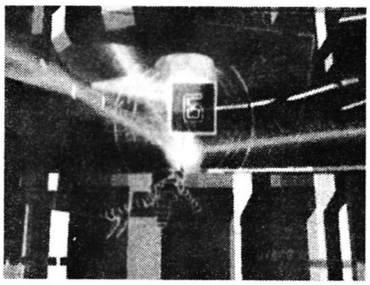
在"Rez"这款作品上利用影像和声音并以新游戏方式呈现出来，我有这样的自信"

"THIS IS REZ"3、只属于每个人的"Rez"诞生了

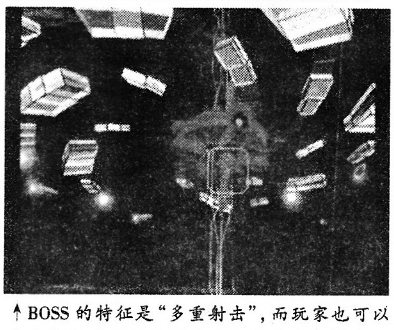
即使拿打倒敌人的时机这点来说，依玩家的不同当然也会千差万别。当然，将复数敌人一起瞄准击落的场合，和个别击落的场合，声音和光线的发生方式也会不一样。要以哪种风格破坏敌人呢？还有要创造何种音响和视讯呢？全都看玩家的了。

"THIS IS REZ"4、崭新的知觉之门即将打开

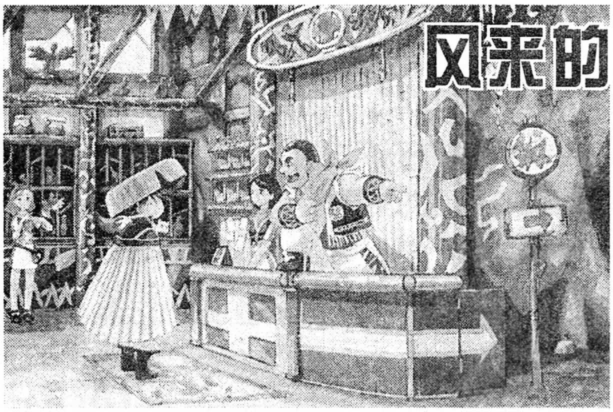
随着舞台的前进，伴随 BGM 的节奏加快，敌人的数量也会增加。因此，发生的音响和光线也会变得更激烈，声音和光线会变成洪水将玩家给卷进去，这种感觉新奇刺激，相信一定能充分体验到以往游戏绝对没有的快感。以声音和光线释放出来"将玩家吸引进去"，这就是"Rez"。



←视觉效果完美，更有打倒敌人时所发出的声音效果。



↑BOSS 的特征是"多重射击"，而玩家也可以先全部锁定再敌人再集中火力攻击其弱点。



风来的西林 GB2 沙漠的魔城

~"秘传の卷物"PART.1 初心者讲座~

"就算玩 10000 次也不会重复"——这就是"风来西林"系列的广告语，当时很多玩家便是以这句话作为购买动力呢！游戏中迷宫的形状、出现的怪物、道具的位置及机关的位置都会在每次进入迷宫时自动改变，这就使得玩家每次游玩时都有全新的感受。后来这种由 CHUNSOFT 独创的系统后被众多游戏所沿袭。

GBC	厂商:CHUNSOFT	类型:RPG	对应:通信线
	发售日:2001.7.19	售价:4500 日元	

风林特色篇

特殊的记忆方式

卡带的记忆方式不外乎 2 种——普通的 SRAM SAVE 和由特殊芯片控制的 EPPROM SAVE(天师君喜爱的"马里奥 A"便是采用了这种特殊的记忆方式，这也是目前 GBA 这种类型的 D 版游戏所面临的最大难题之一——通常表现为记忆不正常甚至不能记忆)。历代的风来西林系列作，均是采用了 EPPROM SAVE，一开机就会自动记忆，也就是说，在迷宫中被打倒后依然会记忆，若想再玩就必须重新开始(一旦做了某项错误的行动，可能令你无法再在迷宫内生存，犹如现实般地真实，绝对没有"悔棋"这类的事情发生)。这样的设定虽然在一定程度上提高了攻关难度、游戏性和耐玩度，但也因此而失去了一部分游戏菜鸟的支持，因为菜鸟们最常用的"SAVE/LOAD"大法已完全失效。

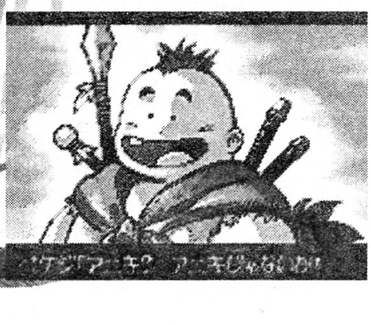
BOSS 级的怪物屋设定

怪物屋(**モンスターハウス**)是风来西林的一大特色，不幸遇上怪物屋时，将会受到大群怪物的群殴——"前门虎后门狼"。若不想法脱出，片刻间就会尸骸遍野。临危不惧、镇定自若地逃出怪物屋，便是风来人与风来菜鸟最本质的区别。(怪物屋脱出法详见中级者讲座)



未识别道具的设定

为了提高游戏难度，在游戏中设定了用假定名称表示的未识别道具，单凭假定名称无法判断该道具的真正作用，这时唯有用识别道具(如识别之卷物、识别之壶等)来识别。但由于识别道具在迷宫中得到的机会也不大，这时便要运用其他的间接识别法来识别了。因此，熟练运用未识别道具识别法，便是风来达人与风来人最本质的区别。(未识别道具识别法详见上级者讲座)



分数值的设定

每次冒险结束时(无论是被打倒还是通过了迷宫)，都会出现评定你这次冒险的分数值。分数值主要与级别、最大 HP、最大力量值、最大满腹度、身上所持金、在迷宫内逗留的时间&回合数，身上所持道具的总价值(即是总卖价)以及是否通过了迷宫等要素相关。达成高分后，可在"风来人番付"中排到极好的名次，因此，登峰造极的分数值，便是风来圣人与风来达人最本质的区别。

新系统新要素解剖

由于前作没有对应通讯机能，因此今作便将其作为卖点。即便这样，CHUNSOFT 也是开发出了极富创意的通讯系统。

道具交换

只有存放在仓库内的道具才能进行通讯交换，某些特定道具在交换后会变成终极道具。玩友们可要多多试验一下了。

道具的附加特殊效果"诅咒"和"祝福"

前作中只是武器，防具和腕轮有"诅咒"(呪い)这一负面特殊效果，今次更扩散到了全部道具身上，可见病毒的繁殖真是可怕！诅咒状态因不同道具会有不同效果：①武器、盾和腕轮装备后不能解除；②药草、杖、卷物、饭团、内和壶等道具均不能使用。道具带上诅咒的原因：①原来自带诅咒；②**ノロージョ**系怪物的特殊攻击；③踏中了陷阱**ノロイばさみ**(注：壶内的道具不会变成诅咒状态)。

与此相对地，今次新设定了"祝福"这一正面特殊效果，因道具的不同祝福效果也不尽相同：①武器、盾、弓箭：威力提升；②腕轮：破裂时间延长；③药草、饭团：效果为原来的 2 倍；④卷物：读后不会消失，也即是说可再次使用；⑤杖：使用次数不会减少；⑥肉：变身时间延长。道具带上祝福的方法：①原来自带祝福；②将道具放入"祝福の壶"。

注：卷物和杖的祝福效果在使用多次后会自动消失。

おまじない言叶

由 N64 版"风来西林"继承下来大受好评的系统。在游戏中找到特定的人输入对应的**おまじない**言叶，便可得到极好的消息。CHUNSOFT 将所有的**おまじない**言叶都印在"风来西林系列卡"上发售。如果你购买的是初回限定版，更可获赠一张"秘密卡"，卡上不仅有部分**おまじない**言叶，还印有抽奖用的 ID 番号，只要连同游戏爆机后所出现的风来人 Point、日记 ID 和密码一起抄在反馈卡上寄回给 CHUNSOFT，便有机会由电脑抽中得到赏品：1 等奖为

CHUNSOFT 公司吉祥物巨型**マムル**玩偶 1 个（1 名）；2 等奖为 NGC1 部（5 名）；3 等奖为 GBA1 部（10 名），可惜国内玩家是无缘参加这一活动了。

腕轮的制约设定

腕轮在本作中受到了制约，像前作那样 1 个腕轮可以用一世的好事已一去不复返了。今作的腕轮在承受一定程度的攻击后就会出现裂痕（**ヒビ**），若再继续使用的话便会崩坏并消失。

怪物肉的设定

早在 SFC 版"风来西林"就登场过的怪物肉，今次终于移植至 GBC 了，每只怪物均有其对应的怪物肉，吃下后会变身成为该怪物且拥有其特技，这就大大增加了游戏的乐趣。"风来人**かく付け**"中的"料理人"一栏对你所吃过的能够做成料理的怪折肉作有记载，你能尝尽"天下佳肴"吗"？

初心者必备技巧

1. 将**どく**草投给魔城兵会令其立即毙命。

2. 杖使用次数为 0 时对敌投掷照样能发挥其效果，若想回复 NPC 同伴的 HP 只要对他们投掷回复系的药草便可以了

3. 迷宫中的房间未进入前均为黑暗状态，这时可使用**せんこうだんの**杖将房间变为光明，看清楚环境再作下一步决定。

4. 除了可用回复系道具回复 HP 外，还可按住 A 键 + B 键原地踏步来回复，不过当怪物走近时回复速度会变慢，而且同样计算回合数和消耗满腹度，但这样一来便可省下不少回复道具留待危急时使用了。

5. 怪物死之使者（**しのつかい**）的弱点是回复系药草，而饭团变化（**にぎりへんげ**）的弱点恰恰是饭团。

6. 多用"射箭 + 直接攻击"可减少与敌人肉搏所受的伤害。

7. 对怪物投掷**どく**草或自己吃下**すばやさ**草之后，可间接、直接地提升速度。这时采用攻击→移 1 格→再攻击的战略便不会受到怪物的反击。如果既投掷**どく**草又吃下**すばやさ**草的话，更可获得 4 倍的行动能力！倍速攻击，百战百胜！

8. 迷宫中设定了众多的机关（**ワナ**），当你不幸踏中了致命的机关（如催眠瓦斯、回转板、大型地雷等等），恰好这时有强敌来袭，你便只能欲哭无泪了。避免踏中机关可吃下**めぐすり**草或装备**よくみその**腕轮，以上 2 种道具都不持有的话，还有办法，就是在空挥武器时若正前方有机关便会显露出来，这也是随着迷宫难度的提高大家要经常使用的一种技巧。

9. 若房间内有 2～3 个以上怪物存在，为避免遭到围攻，可退出房间到窄道里，再将敌人逐个解决。

10. 遭到怪物使用特技而进入心神不定，混乱等状态时，直接攻击会变得打不中敌人，这时改用射箭攻击就能打中了。

11. 在快速经过金钱时不拾起，可放入保存之壶，必要时对强敌投掷，可获得钱数 10/1 的攻击效果（"仙剑"的乾坤一掷？）

12. 随着迷宫难度的提升，所拾到的武器和盾都变得状态不明，若发现有"装备**はずしのワナ**"这个机关时，可在附近装备所拾到的武器和盾，若带有诅咒效果便可踩踏该机关来解除装备。

13. 若觉得实力不足，可利用**もちかそりの**卷物在迷宫内反复冒险来煅练武器和盾。

14. 身上所持的饭团最好放入保存之壶，以避免踩上机关**デロデロの**汤时腐烂变质。如果吃下变质的饭团，便会附加 LV 下降、混乱、失明等不良状况。（正如我们强行吃下几天前变馊的饭菜一样，当然会出现不良状史啦——轻则拉肚子，重则食物中毒！）

15. 关于合成：除了如前作一样可进行武器、盾和杖的合成外，今作还增加了腕轮的合成。合成法则：通过合成之壶来进行合成，基本上是同种类相合成，不同种类之间不能合成。（例如武器与武器之间合成，武器与盾就合成不来）

A. 武器、盾的合成

以先放入合成之壶的第 1 把武器或盾为名，然后附加后放入的武器或盾的数值及特殊能力。例如先放入妖刀**かたち** + 9（正前方 3 方向攻击），再放入**ドラゴンキラー** + 9（对龙系怪物造成 2 倍伤害），合成之后可得到妖刀**かまいたち** + 18 并附加以上 2 种特殊能力。

B. 腕轮的合成

基本上与武器和盾的合成一样，由于腕轮没有数值，所以只是特殊能力合成而已。

C. 杖的合成

同种类的杖才能合成，合成的结果是杖的使用次数相加。

注：武器、盾、腕轮 3 者均设定了能合成数（合成**できる**数），因种类不同能合成数也全然不同，能合成数越高，所能合成的特殊能力的种类便越多，因此挑选什么样的作为合成基础素材就要看玩家们的慧眼了。

文/曾宪洋　责编/合成的壶



起死回生可能吗？ 风来救助队参上

如果你在迷宫内不幸被打倒了，而且身上还有很重要的道具，怎么办？请不要心灰意冷，只要通过风来救助队的救助，就能使主人公复活。（注：若救助成功时救助的风来人可获得**ごほうび**作为奖励）

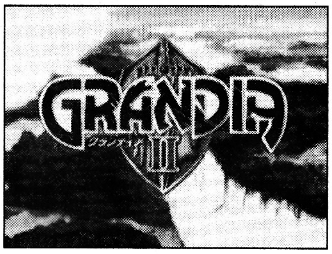
A 使用通讯线场合：

在迷宫内被打倒后，在出现的"风来人番付"画面中按 SELECT 键选择"助**けを**待**つ**"指令，接着你可看到记录变成**きゅうし**"待**ち**（等待救助）状态，然后让你的朋友到助屋并连上通讯线，接着将你的 SOS 请求 Send 到朋友机子内，对方接受了请求后，只要出发到你倒下的阶层找到西林对话便视为救助完成，之后自动返回**イルパ**町，再次连上通讯线，到助屋的风来救助联盟登录，登录完成后即可把成功救助的信息 Send 回你的机子内，这时你机内等待救助的记录就会无事复活，这样你便可在你倒下的阶层继续冒险了，好一个记录修复大法！

B 使用咒文（じゅもん）场合：

若你没有通讯线时，大丈夫（日义），只要通过咒文来救助，一样可以修复你的记录。方法是：首要的程序当然是选择等待救助状态，之后在 SOS 一栏中可看到求助咒文（由 13 个平假名组成），拿支笔抄下来塞给你朋友，让他在助屋**じゅもん**一栏中输入，之后到你倒下的阶层找到西林对话并回到**イルパ**町，在助屋中登录风来救助联盟，登录完成后即可得到"**おれい**"咒文，赶快向你朋友取过来并在"**さあふっがつだ！**"一栏中输入即可无事复活了。但若你朋友转念不给又或是附加了条件时（比如请他嘬一餐），你只能选择"默默承受"了，谁叫你有求于人呢？





格兰蒂亚 2(美)

DC 厂商:Game Arts | 类型:RPG
发售日:2000 年 8 月 3 日

文/北京大学 草稚吕
本页责编/庞弟克

格 2 的装备可以分成两类，一类是物理实体（即武器、防具装备），一类是能力（指魔法能力等）装备。前者只要你多走迷宫就能拿到；后者，由于游戏中挣得的特殊点数（下称 SC）和魔法点数（下称 MC）有限，除非你疯狂练级否则应要慎重考虑分配。

如魔法蛋，游戏中共七个魔法蛋，由于最后的“龙の蛋”入手很晚，相信把它练到 LV90 的人真是少之又少。而之前的六个蛋并非有所有的强力攻击魔法，因此应因人而异。如**テイオ**的必杀技有一为风属性攻击，则应将风属性攻击魔法也给她装上，并装备“风魔法威力上升 50%”两个，这样她的魔法威力和必杀技威力都会大幅上升，且召唤时间极大缩短。

另外就是物理装备的选择。如有一鞋子“Warp Shoes”，虽防御力低，但在每次攻击前、后均可以自动“传送”，避免了奔跑过程中被人攻击。有这一装备的角色就可以把能力装备(Skill Eqnip)中的 Spd + 50(再装上 Combo + 2，令其以物理攻击为主）给其他人使用了。

再比如攻击力不强（比起龙特来），但防御力超高的兽人魔灵，其速度也不快，但 HP 高，因此可以给他装备上防御力最高的防具（同时注意属性和异常状态的防御），再在 Skill Equip 中装上：HP + 800，VCT + 50，VIT + 50，敌物理攻击回避 × 2，Decoy（吸引敌攻击），就可以将敌人的绝大部分攻击都吸引到自己身上（而且敌人基本打不着他），将伤害降到最低限度。

另外，“盗の指轮”能力（战斗后获得珍贵物品）一定要尽量早修得并装备，因为有很多怪物身上有很宝贵的能力种子（可以提升各项数值）。在游戏后期，更可以找到一物品（名字忘了）携带它可以使每次战斗后获得的 MC 加倍，千万不可错过。兽人魔灵死后，返回地面时可得到一物品（名字也忘了），使用它就可以重新获得在魔灵身上使用过的 SC 了。像本人最后打 BOSS 的最后一个形态时（就是那个六个翅膀的），龙特的究极必杀技“天龙の剑”减敌 HP6200。米莱妮娅的敌全爆魔法打 5900，伊莱娜的“雷の龙”打 5200，这都是权衡装备的结果（注意，在此战斗中本人并未使用提升攻击力等魔法）。本人打此 BOSS，令其出一招便结果了它（注意用 Cancel 技）。写这个是想告诉龙哥，玩游戏一定要动脑子，要琢磨才行，您说是不是？又写冒了（笑）。祝编辑部众小编快乐！

龙：最终形态比前面的形态要简单上十倍不止——老怪变身前我曾被打死 N 次，若非早已在城里备下无数个死人大回复才得以令各角色忙不迭地轮番互相救命的话，我早就……而老 BOSS 有一个弱点被击溃，它会呈几何级数变弱——翅膀态只是想让玩家体验一番攻击的爽快而已——谁让格 2 的战斗系统那么痛快呢？果然是超小品。尤其令我不满的，游戏中居然设立了一个“练级场”——这不成了典型的“被游戏玩”吗？无数道具、各种技战术指标设定，我看真正派的上用场的没几个。我所有人物的技表中各项物理攻击/各种蛋系魔法几乎都已装备至满星，有什么用？打仗时生扛不也扛过来了吗？

另外想问问吕读者，为什么我没有太费力权衡装备，FLYING TEN - SEI - KEN SLASH 打一下也 6000 多血呢（应该不会记错）？



关于第八期“针鼠弹”的更正

看到 VF 的研究文章，我个人十分高兴，我觉得玩 VF，基本功（即指法）十分重要，因为在 VF 电光石火的节奏下，做不到“眼到、心到、手到”将会吃很大的亏。

正如天师所说，玩 VF 几乎只能这样握柄，我也一直这样握柄，但并没有像赵兄一般感觉别扭，左下与右上两个指令其实有巧劲，左下指令时，食指和拇指回勾球部，而中指可以同时回勾杆部，杆部行程很短，所以用中指领导发力，可以很快速的发出这个指令。右上指令时，虎口需夹紧，拇指指关和中、食指后部以笼状罩住摇杆球部，同时手掌下压前推，这个动作只需肘部带一点点劲，十分迅速。

赵兄以为右手不能用小指，我觉得玩 VF 关键是左手方向指令的效率，而按键的难度并不很高，只要能正确输入指令就行。只有一点要求，为了保证高速度，每个按钮上必须随时有手指“伺服”。我平时习惯用小指按 E 键，而以中指和无名指共同按 K，操作时除拇指外四指弯曲，以指尖击键，状若弹钢琴，自我感觉很好，常自称“黄金右手”。

总之，我认为 VF 操作以左手为主，右手次之，左手要有章法，右手则在一定程度上可因人而异。

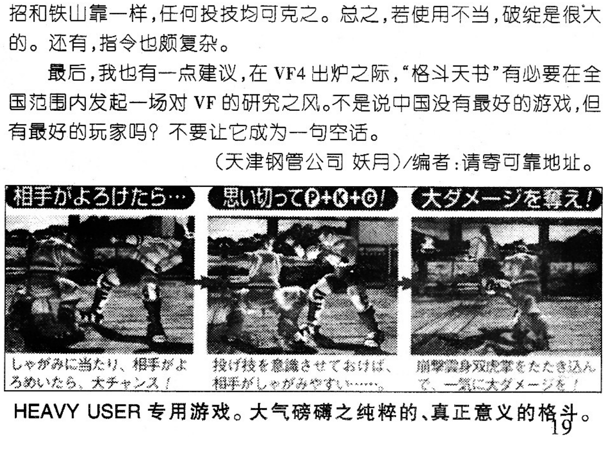
另外，关于影丸的“针鼠弹”，看来天师和赵兄都不明其中奥秘。“针鼠弹”无论从名从形来看，都让人想起那位 SEGA 招牌（说起 SONIC Ⅱ，我感觉并不象天兄所说的那样差，不知是何缘故）。←↙↓↘→是向前滚一圈，输入→↘↓↙←则向后，趁其未起身可以连续输入，影丸就变成刺猬了。这里有几个原则，一是从第二圈起指令上要加个“P”，即→↘↓↙←P，←↙↓↘→P。二是从第三圈起若是前滚 + P 则为“针鼠弹”，有一声金属音效，为下段攻击。三是可连续向前滚，也可以前滚接后滚，后滚接前滚，就是不可连续后滚。这就是“无限”针鼠弹。此技后可接一招固有技，分别是 K；→↓↘P；←↙↓↘→P + K + G（以 1P 位为准）。三招可任选一招，只要打滚后就能接，不论滚了几圈。

按上述原则，“针鼠弹”系列招的变化是非常丰富的，如对手下防针鼠弹，可立刻变化出一招影刃，极难防；又如可用后滚闪开对手招式，接前滚雷龙飞翔脚，一打一个准；连续前滚针鼠弹也是一式很好的 RING OUT 技。

“针鼠弹”的缺点也是致命的，此招若被迎击命中，不论什么时机被命中，都是最费血的判定，如挨上铁山靠，一定就是一半血。另外，此招和铁山靠一样，任何投技均可克之。总之，若使用不当，破绽是很大的。还有，指令也颇复杂。

最后，我也有一点建议，在 VF4 出炉之际，“格斗天书”有必要在全国范围内发起一场对 VF 的研究之风。不是说中国没有最好的游戏，但有最好的玩家吗？不要让它成为一句空话。

（天津钢管公司 妖月）/编者：请寄可靠地址。



HEAVY USER 专用游戏。大气磅礴之纯粹的、真正意义的格斗。



马里奥赛车进化版

——极限入门解析

试试看吧！

文/风林

销量累计50万的“马里奥赛车进化版”，应该说是任天堂在这个暑期的杀手锏。这个系列向来以搞笑、有趣著称，虽然不是正统派赛车，但是却别有一番味道。多人参与是本作着重强调的，另外，本作中的系统也与前作有所不同……

这就是我的赛车！



↑任天堂首席游戏制作人宫本茂，被世界众多游戏开发人员奉为偶像。

GBA	厂商:NINTENDO	类型:RAC
	发售日:2001.7.21	

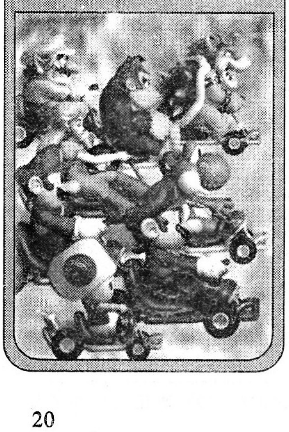
有什么不同？

从基本讲起，这里面还有好多你不能不知道的秘密哟！！

其实，这类型的游戏对于玩家而言并不陌生，有玩“古惑狼赛车”的风林也曾乐不思蜀过，不过，那是在N64版“赛车64”已经玩到通透以后……正宗的“可爱”赛车非此莫属，而这回的GBA版应该说是目前最好玩的作品了！严格来说，游戏的乐趣在N64版之上，虽然我们看不到多边形，但是任天堂给了我们一个没有多边形也一样美丽的世界！GBA的性能到底有多强，同屏八人不拖慢——这就不用说了。

本作系统方面变化较大，包括在比赛途中取得的道具都有所改变（作用上），其他全面翻新，赛道风格各异，你绝对可以体验到前所未有的快乐感受。这也许就是任天堂的风格吧？

有一点玩家必须注意，这游戏强调对战，应该充分利用任天堂的一片良苦用心，好好体验一卡四机的乐趣。好玩——这就是“马里奥赛车”的魅力了！



游戏时的操作方法



瞬间发动，这个最基本！

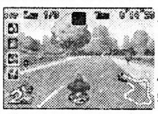
这一瞬间发动系统是该系列一直延续下来的，而且在其他抄袭作品中也照搬过，想来不少玩家已经相当熟悉了。只要在第二盏灯亮起后0.25秒时按下油门就会帮你一跃升为第一名，这一点一定要掌握！



←一灯亮不要急。二灯亮就要准备好，按节奏按下油门，发进喽！瞬间的兴奋感与自豪感一触即发！

向后发射龟弹！

取得道具绿色龟弹（一颗）后，按住L键就可以将其挂在身后，这时只要按↓+L键就可以向身后发出去了，让后面的朋友好好尝尝滋味吧！



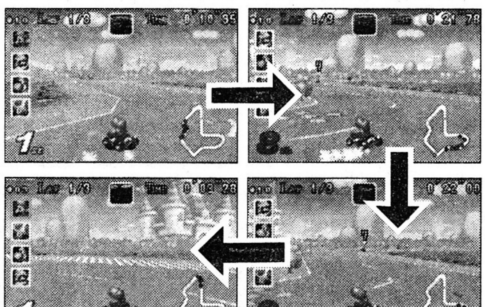
倒车也很重要！

别看是GBA，但是操作很全面呢！按住↓+B键就可以进行倒车了，这样一来一旦开到死角里就一定要利用这项本领来搞定哟！



过弯的时候这个是必须要掌握的！

在“马里奥赛车”里，往往出现过多的大角度弯道，这本身就是对玩家操作的一项考验，再加上另有七名对手的干扰，所以想要非常平稳的过弯实在是颇为困难。其实对这游戏有些了解的朋友应该知道R键对过弯也是有足够的帮助的——甩尾时按住R键一两秒再放开，在恢复直线赛道时使速度提升。



360度转向！！

这是本作中新加入的系统，只要同时按住A、B键，再加上→、←就可以朝不同的方向进行大幅度转向，如果对赛道的路线判断错误时或错过了想吃的道具时，就一定要用这一方法来迅速作出反应了！



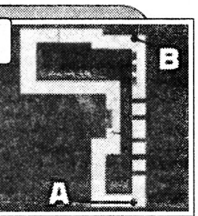
我还有好多秘密哟！



金币的重要性在本作中举足轻重！！

只要取得尽量多的金币，角色的速度就会明显提升。金币的数量越多，速度也就越快。相反，如果金币的数量降到零，就会响起警报声，提醒玩家要尽快补充金币。而且，金币的多少也决定了玩家最后的等级评定，右面我们就举出一条赛道来看看到底金币在本作对玩家的比赛有什么帮助与影响……

小测验

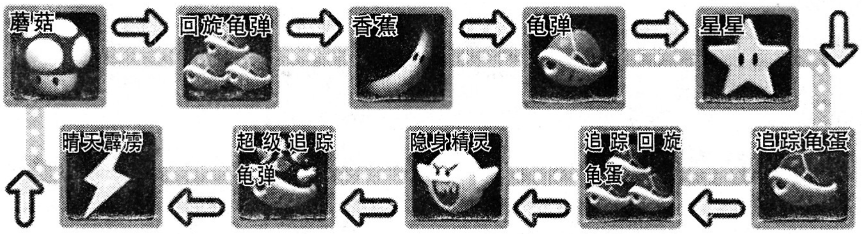


在这次测试中我们选用了同一名角色，所持金币数量分别为0枚、10枚、20枚，在这三种状态下从A点以最快的速度开到B点，得出的结论如下：

金币＝0	金币＝10	金币＝20
8.25秒	8.12秒	8.01秒

到底会取到什么道具呢？能不能随心所欲？

在游戏中除了金币的取得非常重要外，道具则是在比赛中占有相当重要的比重。但是，在关键时刻是否能够取得自己想要的道具将会对比赛起到至关重要的作用。比如"闪电"、"刺龟"、"星星"等都是在比赛时刻起到扭转乾坤作用的好东东。这些好道具取得的机会比起其他道具来相对较少，下面为大家揭露道具变化顺序，一定要用心记呀！



每个道具的功能与作用想来不用风林多费唇舌了吧？道具的变换顺序即是左图中那样，如果想使用自己需要的道具，就一定要把这个顺序记牢了。

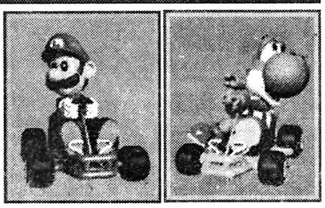


可爱赛车极速培训班，虽不专业，但很实用(笑)

到底选择哪个人物比较好呢？？

LOADING……

如果从综合实力来看，应该说只有路易与耀奇是最强的，平均数值都相当高，无论是初学者还是高手，这两个人物都可以使用！



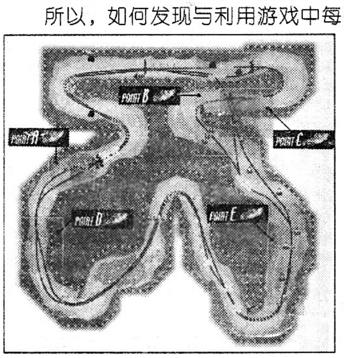
如果比较偏向于速度的玩家，就毫不犹豫选择库帕、瓦里奥或金刚，不过由于他们的份量都比其他选手要重，所以操作起来就比较死一些，这在游戏中表现的非常明显。当然，像碧姬公主、"蘑菇头"在操作上就非常灵活。如果实在难以选择的话，就用全平均的马里奥吧！

为什么对手总是比我快很多？？

LOADING……

那当然，如果你用非常公平的方法比赛的话，是没有可能赢的，尤其是150CC的隐藏赛道中的CPU角色，AI都相当高，如果单纯按照正规路线走，根本很难有取得第一的机会。

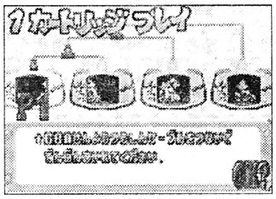
所以，如何发现与利用游戏中每条赛道的近路就成为了想在"马里奥赛车"中称王的必修课。看看左图，注意C点前的大弯道，可以发现有多种方法可以通过，而最省时间的当然是中间的那条路线了。由于版面所限，无法为大家做各赛道的详细攻略，想要玩好的朋友就多努力吧，有什么心得可以写信来与风林交流，OK？



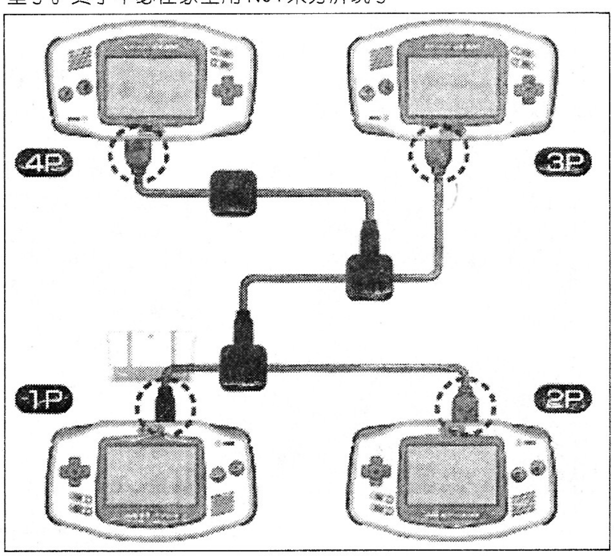
用对战线玩会有什么不同？？

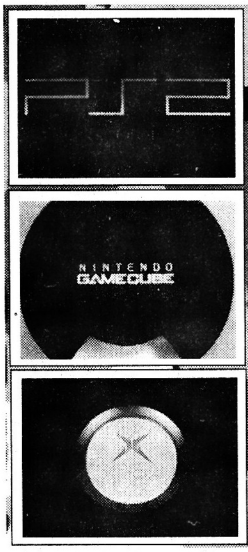
LOADING……

看下图，一盘卡带四人同乐，非常方便哟！玩家首先进入连线对战的选项，此时2P、3P、4P只需打开电源稍待，不一会儿就会出现右边的画面。由于使用的一盘卡带，所以游戏需要等待的时间，而如果四人分别各有一盘卡带的话，速度上就会快上很多。游戏中随后会提供出四条赛道以供玩家选择，然后就可以开始发进了！！



总之，利用GBA你就可以轻松实现与朋友比试一下身手的愿望了。终于不必在家里用N64来分屏玩了……





PS2·NGC·XBOX
——新三国时代的来临!

已经陷入低迷窘境的游戏业界，是否能够在年内有所起色呢?随着任天堂、微软的主机相继推出，业界再度形成了三部主机并存的时代，新的"三国"时代已经来临……

——大家都说最近的游戏业界进入严冬，但是……

从1980年日本正式出现游戏产业以来，游戏业界一直都以产业龙头的姿态持续成长，即使是在人称平成不况（90年代初期的经济萧条）的泡沫经济崩坏之后，游戏产业仍旧持续扩张着。日本各界都认为其将会成为未来日本经济产业领头者而纷纷期待。

然而到了2001年，游戏业界却面临了前所未有的困境。主机虽然仍旧持续着以往火暴的销售势头，但是软件市场则大不如前。另一方面，游戏的开发规模越来越庞大，尤其是大作，其投资更是可以媲美好莱坞大片的开发成本。

在以往的游戏市场上，一直是先在街机上开拓出新的游戏类型，受到欢迎后再移植到家用主机上的循环体制。但是现在，街机业已经大幅衰退，市场已经不能按照上述的循环体制运作了。这从一直称霸街机业的SEGA公司从家用机市场退出即可说明现今市场情形的恶劣。而街机游戏的低迷也使全新游戏类型的数量越来越少。也正因为没有真正吸引人的游戏出现，使得大部分玩家渐渐就只去考虑著名游戏系列，而对新作不屑于去尝试的情况出现。

如今可以说低迷的势头不但没有减弱，相反有愈演愈烈之势，成为一种恶性循环。如果任其发展下去而不加以改革的话，相信也就无法使游戏业走出低谷。而备受期待的新主机的到来，是否能够成为游戏业的救世主呢?让我们拭目以待，一起来关注游戏业界今后的发展吧。



↑一年一度的东京游戏展，尽管每年都有很多吸引人的作品展出，但是参展的人数却逐年递减……

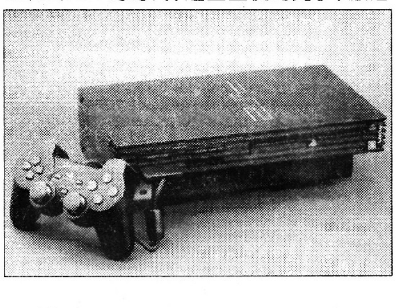
——今年年底游戏业界将会呈现前所未有的热闹景象?

NINTENDO的主机"NINTENDO GAMECUBE"已经在9月14日登场。而Microsoft推出的XBOX将在明年2月在日本上市，这两部新主机加上发售时间已达1年半的PS2，游戏业三部主机齐聚一堂的日子即将来临。

家用游戏主机的历史中，有着数次因三部主机互相竞争而使业界从低迷势头中走出的历史。例如SFC、MD、PC－E的时代，PS、SS、N64的时代，这些主机的竞争，激活了低迷的市场并在玩家中形成话题。

而PS2、NGC、XBOX这三部主机的到来，游戏业界是否还能回到以往的气势呢?显然这是无法断定的，但是业界还是期待着这样一种情况的再度来临。

虽然以前PS2的游戏一直给人"凑合"的印象，但是现在随着游戏的开发相继成熟，今年夏季的软件阵容已经让人感觉到了PS2的吸引力。而已经登场的任天堂主机NGC也同时吸引了相当多的第三方厂商，在游戏类型上也给人以相当丰富的感觉。再加上XBOX的发售日临近，相信市场上一定会火热起来，三个主机的激烈竞争是可以预料的。



●让人感到游戏业界不景气的话题集锦

●卖的好与卖得不好的游戏，其差别越来越明显化。

引起热门话题的大作，与其他作品之间的销售差异越来越大了。到了最近，新游戏的销量停留在以千为单位的情况已不是什么稀奇的事情了，这个时期对于游戏制作公司可以说是面临着严峻的考验。另一方面，大作的制作费越来越高，但是销量却在减少，这也令人很担心。

●SEGA从主机事业撤退

过去曾在家用机市场占领半壁江山的SEGA，终于退出了硬件市场，并决定今后将作为软件开发厂商来存在。

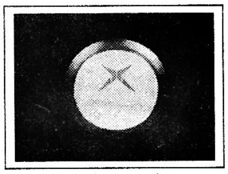
●没有让人感到冲击的新类型?

自从"音乐游戏"热潮退却以后，就没有能带动游戏市场的崭新游戏类型出现，特别是在街机方面，持续处于萧条状态。直至目前也还没有转机。

关心之处比较 三大主机的性格特点





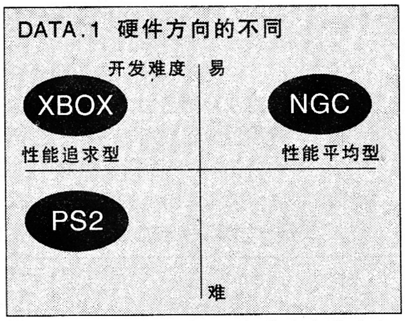


1 硬件

高性能是大家竞相追逐的目标！

主机的高性能，这是任何时代对于新主机的共通要求。要实现以往不能显示的美丽画面，要让前所未见的高度演出可能化……但是，主机在高性能化这后，虽然限制少了，但带给游戏开发者的负担也加大了。能够作到的越多，就会有“到底要制作到什么程度？”的疑问存在，并且在开发费上面也会相对的增加。

三大主机不论是哪一台在性能上都非常的高。虽然在规格表上的性能有所差异，但是显示出来的游戏画面看起来并无很大的差别。那么到底是哪里不同呢？重点就在如何减少开发者的负担并能够发挥出其高性能，以及想要怎么去利用其高性能上了。从这点可以判读出各主机在设计理念上的不同，在此将主要差异列出以供大家参考。



↑相对于PS2与XBOX的彻底追求高性能，NGC则着眼于现有成熟技术运用。软件开发工具方面，随着PS2的开发软件日渐成熟，开发难度也正在逐渐下降。

	PS2	NGC	XBOX
硬件设计理念 我们首先把各家主机的设计理念作一下简要的介绍吧。	**搭载最尖端的技术** “并非单纯的影像播放，而是一种情感的合成器”，这就SCE对PS2的定位。除了强大的图像处理的能力外，对应宽带网络以及高度的扩展性也是PS2的卖点。	**一切都是为了“游戏性”** NGC的设计理念是“缔造更高水准的游戏主机”，在追求高游戏品质的同时，尽量减少制作者在开发上的环节。尽管NGC不是三部主机中性能最好的，但却是性价比最高的。	**将顶尖PC的技术浓缩** XBOX是将PC游戏功能强化的主机。它汇集最新的技术，并将它们有机的联系起来，取得一个平衡，以实现其高性能。XBOX内置硬盘，网络功能异常强大。
软件开发难易度 主机开发工具直接影响主机的软件素质。	由于除错软件、函数库等开发工作必备软件的短缺，致使软件商对PS2颇有微词。但是随着函数库的丰富各种开发辅助软件的推广，PS2软件难于开发的弊病已经逐步得到了缓解。	“NGC可以随我们的心意尽情发挥”(某厂商的开发人员)。由此可见，NGC的开发工具是相当便捷的，而且低廉的价格也是NGC的优势之一。	XBOX的游戏在同等性能的个人电脑上就能开发，因而开发环境非常便利。对于开发人员而言，XBOX能够轻易实现他们的梦想。另外，据说XBOX除错工具(debug)的效率也非常之好。
手柄的不同 各家主机的手柄有何特点呢？下面我们以E3展上的样品为基准，为大家简要的介绍。	虽然外型与PS主机相同，但是几乎所有的按键都支持类比输入。而模拟摇杆的手感也是三台主机中最柔和的。 	模拟遥杆比N64手柄柔软了许多，但仍不及PS2。握在手中的感觉非常之好，而手柄上丰富的功能键也颇为引人注目。没有插糟。 	虽然号称是集大成的手柄，但是明显缺乏创新，造型酷似PC手柄，亚洲玩家恐怕难以接受！与DC相同，手把上方附有两个记忆卡插槽。 
DVD播放能力	**有** 虽然型号不同，但是所有的PS2都可以播放DVD影片。	**无** 只有松下生产的NGC DVD兼容机才具备播放功能。	**有** 购买专用附件后才能播放DVD影片，该装置售价50美元。
扩展性	具有USB端子、i.LINK端子、PC card介面等与PC相同的扩充插孔。当然也包含40G的海量硬盘。	虽然主机本身的扩充性不高(计划与数据机及宽带网络连接)，但是与GBA的联动却是最为引人注目的。	除了连接网路时的端子以外，基本上没有外部扩充端子，非常的单纯。

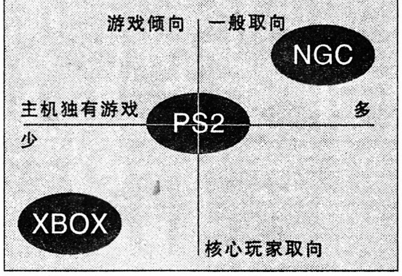
2 软件

三款主机各自的软件到底能准备多少款?

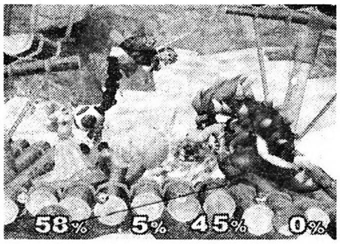
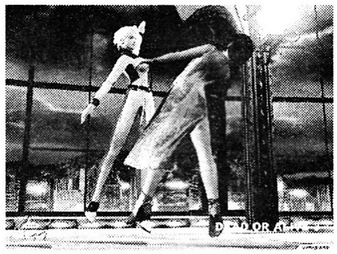
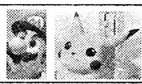
主机不过是个容器，玩家要从中体会到乐趣，可以说就是在游戏方面。现在我们就从游戏的角度来看看三大主机吧。

首先是NGC。由于拥有许多自厂游戏及第二协力厂商，所以原创游戏的数量在所有主机占压倒性的优势，内容方面则是均属一般取向，适合所有年龄层的玩家。而XBOX的游戏类型与NGC正好相反，主机发售时预定的游戏基本是以核心玩家为目标，充分显示了未来的市场主要诉求对象。在日本的第三协力厂商方面也是走相同的路线。而继承PS游戏资产的PS2，在游戏数量、玩家层面都非常平均，但却给人以没有个性的感觉。这也许就是PS2吸引人的地方。而且从目前来看，PS2上有许多令玩家“想要玩”的游戏作品，这是其较强之处。

DATA.2 三大主机的游戏发售倾向

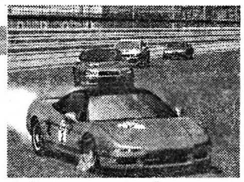


↑虽然NGC与XBOX尚未发售，但从已发表的游戏名单上来看，应该就是如图所示的那样吧，而今后两者相信都会向PS2那样的平均型方面发展。

	PS2	NGC	XBOX
游戏软件倾向	由于是PS后继机种，像《FF》、《啪啦啪啦啪》等作品的续作很多。而像《蚁》等充满创意的作品也增加不少，游戏的类型很平均。	游戏大众取向作品比较多，可以说质量都非常出色。几乎没有画面很差的作品出现，令人放心。	由于是微软出品并在美国先行发售，所以现在多以欧美游戏为主。虽然CAPCOM及SEGA已经加盟并宣布了重量级游戏，但游戏还是相对缺乏。
值得关注的重量级软件	 ↑已经决定先发售美版的《MGS2》。 以在海外相当受欢迎的《合金装备2》为首，还有《异度传说》、《幻想水浒传3》等，可以说游戏数量相当丰富，全都是核心玩家期待已久的续作。年底的PS2，看来可以牢牢地抓住玩家的心。	 ↑很有可能再度突破百万销量的《任天堂大乱斗DX》。 在玩家中拥有超高人气度的《任天堂大乱斗》，其续篇《DX》的推出很可能一口气让主机普及化。从年底的发行表上看很少有这么重量级的作品，不过或许准备了秘密武器也说不定呢。	 ↑与XBOX首发的《DOA3》 在日本的发售日期虽然要到明年，但预定会与主机同步上市的《DOA3》，可以说是目前的重点。另外，SEGA的几部作品也都是非常吸引人的。
特有的游戏	●铁拳4 ●FF X ●GT3 ●啪啦啪啦啪2 ●大众高尔夫3 	●超级马里奥新作 ●塞尔达新作 ●口袋妖怪 ●路易鬼屋历险 ●生化危机0 	●死或生3 ●ProjectK－X ●街头涂鸦续作 ●SEGA GT 2002 ●恐龙危机3 
代言角色	 多罗与啪啦小子，在日本的人气绝大。	 这两位现已成为世界性的角色。	 一直没有代表形象，目前只有阿比可以代替了。
主要加盟厂商	SQUARE、NAMCO、SEGA、KONAMI、CAPCOM、ENIX、KOEI、FROM SOFTWARE、ATLUS	HAL研究所、RARE、SEGA、HUDSON、CAPCOM、KONAMI、FROM SOFTWARE、EA SQUARE	TECMO、SEGA、KONAMI、CAPCOM、KOEI

●由SEGA的战略来看三在主机的优劣

今年一月起停止DC主机生产，转而专心制作游戏的SEGA，由上面的列表中可以看出，SEGA对所有的主机都提供了游戏。在PS2上是《VR战士4》、《樱大战》系列等，都是以广泛玩家层面为目标的作品。NGC是《PSO》、《超级猴子球》等游戏性高、可以多人同玩的游戏。XBOX上面则是《街头涂鸦》、《武装女神》等硬派的游戏。SEGA明显是考虑到各主机特征及玩家层面，而采取了柔软的游戏策略。今后决定各主机特色的关键，也许可以从SEGA对哪台主机提供了什么样的游戏来发现一点征兆吧。



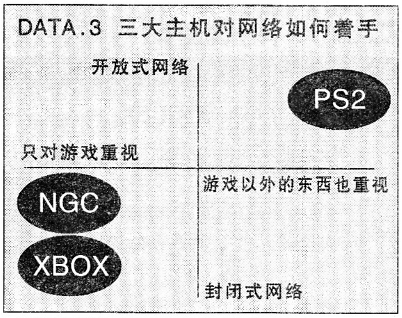
↑《SEGA GT 2002》。

3 网络

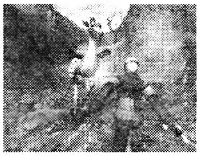
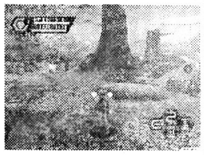
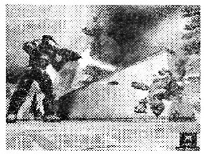
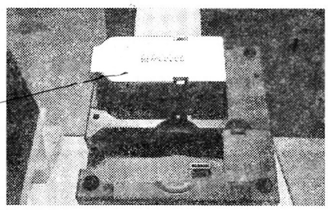
对网络化的概念本身就有着不同……

网络将会是今后游戏主机的重点，这是无庸置疑的。从《PSO》的成功中，可以说网络时代已经正式到来了。而对于今后的主机又有什么不同呢？

目前PS2已经发售了专用的硬盘，可以说PS2的网络计划已经正式启动了，而XBOX方面也在积极的运行中……



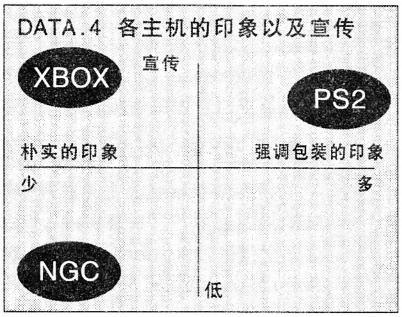
←NGC的走向并不是像是作为网络终端或机顶盒（SET TOP BOX）那样，从其对游戏的执着来看会是像图上的位置那样吧。硬件的性格上近似PC的XBOX，在关于网络方面则站在与PS2相反的立场上。

	PS2	NGC	XBOX
网络游戏 就算主机对应网络，但是如果没有相应游戏的话，还是没用……	 已经发表的《FF11》是专对应网络的游戏，可以说PS2网络计划是否能够成功也将取决于本作是否能够获得好评了……	 《PSO》是日本最成功的网络游戏，NGC版也可以对应网络，并与DC连接，发售日已经确定。可以肯定的是，NGC的网络计划已经如箭在弦……	 一直以网络为重点宣传的XBOX，不仅主机内置硬盘，而且加盟厂商也都是非常有经验的网络游戏开发商，所以这方面几乎不用担心。
大容量硬盘 网络游戏很重要的一点，就是把游戏数据下载到硬盘中，所以容量也很重要……	**40GB的HDD(另售)** 7月19日发售的HDD，具有40GB的大容量。有了它，就能充分利用其下载商务。不过价位方面太高。以现行的日元1万8~9千元的价位，就周边来说实在太贵。期待能够尽早降价，以利迅速普及。	**一切都是未定……** 	**10GB的HDD** 将10GB的HDD当作标准配备的XBOX，从容量上可以想像会如PC一般作音乐及影像的下载，不过现在一切以游戏使用为前提。对于标准装备这一项，对游戏开发者来说是很具吸引力的。

4 发售

单单依靠以前的路线好像已经不行了……

三者之间的发售战略又会有不同吗？PS2是吸收以往的PS玩家，而且还扩展到了DVD迷等层面。而NGC则会从任天堂最拿手，也可以说是从喜欢玩游戏的游戏爱好者来入手开始普及。在XBOX方面，因为是全新的主机，发售战略十分重要。为了要将游戏迷确实掌握住，需要做的事情可以说还有很多。



←XBOX可以说在游戏迷以外的人们中的知名度相当低，在发售之前人气到底能够提升到何种程度呢？我们不妨注意一下今后XBOX在宣传上的变化吧！

	PS2	NGC	XBOX
目标年龄	20岁以上的一般游戏迷	10~30岁的游戏迷	18~30岁的核心玩家
以往的战略	SCE的宣传战略与PS时代几乎完全一样，以醒目的大型广告吸引大众的目光，用大家喜欢的角色让人倍感亲切。而且这个夏天与麦当劳合作的活动也在日本引起了话题。	完全以好玩的游戏为宣传重点，一直以来任天堂都是以此来进行宣传。任天堂的目标是只要看一眼游戏画面就会觉得很有趣，可以说这完全是任天堂奉行软件战略的最佳表现。	一切都是第一次，但是从其“以核心玩家为主要销售目标”来看，XBOX的发售将会阻力重重。不过，已经可以从日本的杂志、报纸、电视广告中看到XBOX的身影……
流通路径	利用电子商务的方式，打开了流通渠道的新局面，目前发售的规模尽管还不算大，但是可以说这种销售方式在今后将成为主流。	仍然与以前一样，不过由卡带转化为光盘后，就再不会出现“想买的游戏买不到”的情况了，对于玩家而言无疑有相当大的益处。	XBOX的发售方式已经完全委托给BANDAI集团旗下的HAPPY NET以及SOFT BANK COMMERS的两间公司共同的方式。

微软与 SEGA 的组合，将会带来什么新的冲击？！



●XBOX 专业部 合作厂商经营统筹部统筹部长
——林真佐人先生

简介：1992 年进入 Microsoft 公司，有着 9 年致力于 PC 及非 PC 经营上的 OME 经营经验，之后成为了 XBOX 事业部的合作厂商经营统筹部的经理。担任的工作就是和开发厂商进行交涉。



Smilebit 代表董事兼社长
——新井瞬先生

简介：1985 年进入 SEGA，当时进行着设计 SEGA SATURN 的工具开发等工作。在这之后开发过各式各样的游戏，而现在则是担任从 SEGA 分化出的子公司 Smilebit（前第六软件研究开发部）之代表董事兼社长。



Smilebit 开发部技术统筹经理
——稿间直弘先生

简介：1988 年进入 SEGA，开发过"超级忍"（MEGA DRIVE）和"SEGA 观览车"（PC 版）等游戏。现在于公司里，担任开发环境整备（资料库、工具的开发与选择）的工作。

●可以说 XBOX，在接触之后的第 2 天就可以马上开发



——关于 SEGA 加入 XBOX 的交涉，大概是从什么时候开始进行的呢？

林：是从今年 1 月份开始的。关于这部分我想现在也可以讲出来了，在一开始和 SEGA 进行交涉时，感觉其实是有点"这实在是不太可能"的。接下来的几个月则是有了急速的进展，而双方最后达成共识的时候，是在春天东京电玩展之前的几天。不过 SMILEBIT 方面，则是在很早之前就已经开始接触开发工具了。

新井：嗯，若只是一直在等待商业上的商谈结果，一些可以做的东西就会变得无法制作了。所以在开发工具来之前，我们就从预计的规格上开始进行讨论计划，以规划本身来说相信我们即使是在 XBOX 的第三协力厂商里，也算是起步相当早的吧。

——对于 XBOX 这台主机有什么样的印象呢？

新井：因为是首次以第三协力厂商的立场来开发，所以在开发工具送来之前其实是相当不安的。不过在实际接触开发工具之后，这位稿间先生给了我一份报告，对 XBOX 给予了相当高的评价，所以我认为 Microsoft 在这方面上也做了相当深入的研究。

稿间：以 XBOX 来说，由于使用了目前世界上非常普及的 DirectX 技术，所以过去所培养出来的技术几乎可以直接将它拿来活用。而在其他游戏主机方面，则因为要使用到其独有的技术，所以在开发这方面毕竟会有些许不安。

新井：以 PS2 等其他的游戏主机来说，毕竟还是以其独特的技术制作而成的，而在这方面，XBOX 跟其他主机比较起来，虽然是台游戏主机，但是其包含的开发环境则是非常的一般化。所以呢，说的夸张一点，对于那些对游戏程序有一定程度的人来说，第二天就可以开始进行游戏的开发了。

新井：因为 Smilebit 的前身有一半是来自于 SEGA 的 PC 研究开发部，所以对于 DirectX 是从最初的版本就一直研究到现在。而且每当 DirectX 版本有相当大的改变时，我们就会推出有着旗舰级意味的游戏。在这样的背景下，当我们考虑到本公司和其他公司不同的特征点时，就觉得最能够决一胜负和马上做出成果的，就是 XBOX 了。就 XBOX 而言，至少我们在这一、二年之间就可以活用过去在 PC 上所建立起来的技术，能够制作出明显比起其他公司更为优秀的作品。这也是我们的一个战略。

●准备制作宽频网络独特的游戏

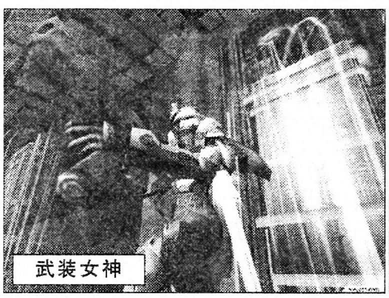
——Smilebit 的 XBOX 专用游戏，目前共"街头涂鸦 FUTURE（暂称）"、"武装女神"、"铁甲飞龙（暂称）"、这三个作品。你们为何决定这几款作品呢？

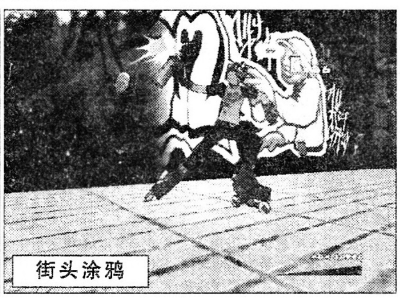
新井：游戏的选定由 SEGA 母公司来决定，但"街头涂鸦 FUTURE（暂称）"是相当适合 XBOX 的，所以我们强烈地向母公司表达希望制作这款游戏的意愿。

稿间：在当前的游戏主机当中，最能够将"街头涂鸦 FUTURE（暂称）"所想要表现的效果给完全呈现出来的，就是 XBOX 了。而若是在其他主机上制作的话，则需要在游戏本身的制作之外，再花上 2、3 倍的劳动才行。而在 XBOX 上面，相同的处理只要利用硬件本身的功能，就可以简单的加以实现了。

新井：接下来的这点则真的是有点偶然的，就在开发部内部表示希望能够制作"铁甲飞龙"这款游戏时，Microsoft 也提到了这个名字，让我们"耶！"的吓了一跳。然后在商谈时，就将"铁甲飞龙"收入这次的游戏预定发售表中了。

林：对于希望 SEGA 在 XBOX 上面推出什么样的游戏，我们做了一个公司内的调查活动。接着在进行 XBOX 游戏开发的人当中，对于"铁甲飞龙"的支持声浪相当的多。他们认为这款游戏跟 XBOX 是相当合适的。


武装女神


街头涂鸦

新井：关于"武装女神"这款全新作品，是款追求快感的游戏。对于这款游戏的角色动作，我们的目标也是要做出跟现今射击游戏完全不同的新操纵感。为了能够活用

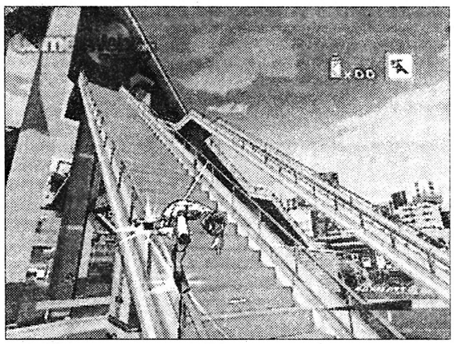
XBOX 控制手柄上面的两个类比摇杆，现在我们正在进行各方面的测试。

——说到 SEGA，网络连线游戏的部分也令人关注，对于在 XBOX 上面的网络机能，不知道你们有什么样的想法？

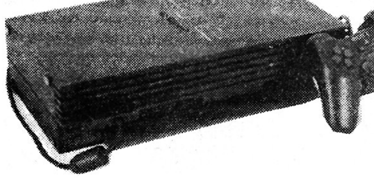
新井：对我们来说，不能因为 Microsoft 决定只用宽频，我们就单纯的将游戏对应于宽频，我们还必须去考虑到“若使用到宽频网络的话可以做出什么东西？”这样的问题。不过那到底会是什么，我们也还不是很清楚。

林：在公司里面也有人认为若是使用普通网络的话，将可以让更多的玩家得到这项服务。不过，因为我们在 XBOX 上的目标是要让玩家们体验到全新的游戏，所以我们就大胆的决定只使用宽频网络。使用宽频网络，不但可以下载或上传大量的资料，而且还可以长时间连线，我想这样应该是可以创造出来全新游戏体验的。

新井：对我来说真的很想要去做做看的，就是使用硬盘进行游戏的修正更新，甚至扩充内容。就像是运动类型的游戏，游戏的资料即使以该赛季开始时的资料来进行设定，但是在实际发售的时候常常都会有选手资料已经有所变化的情形出现，希望面对这种情形，就可以通过网络和硬盘的使用，进行详细资料的更新。

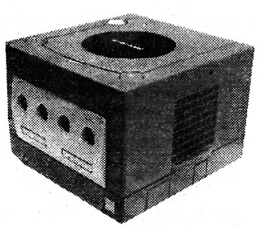


最后，放在电视机前面的会是 PS2、NGC 还是 XBOX？



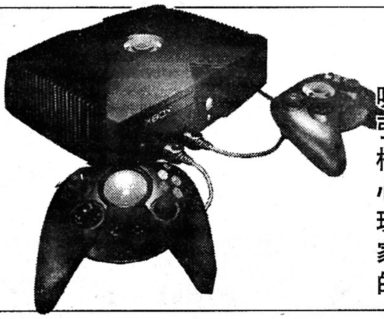
——活用500万台的优势以真正业界标准为目标

●发售经过了一年半，硬件方面仅是日本国内就普及500万台的PS2，尽管游戏方面一直被指称销售情形不好，不过在『FF X』创下200万套的销售记录后，终于证明了只要游戏够好，就不会买不动。不过这也反映出这几年游戏业界越趋显着的只有少数大作游戏卖得好的状况更加恶化。对中小规模的游戏开发厂商来说，开发PS2游戏的门槛仍旧是很高。如何像PS以往那般确保种类丰富的游戏，应该是今后SCE所要面对的课题了。



——不只是NINTENDO招牌而已第三协力厂商的活跃也很重要

●NGC的最大优势，再怎么看也就是NINTENDO招牌所拥有的绝对信赖感。『马里奥』『塞尔达』一定玩得到，这对游戏迷来说是绝对无法阻挡的魅力。但是，从以往的N64来看，只有这些还不够。为了赶上与PS2的一年半时间差，除了NINTENDO充满魅力的游戏外，第三协力厂商的加入是不可或缺的。现阶段所担心的，就是第三协力厂商没有明显动作这一点。今后若是有第三协力厂商的强力游戏推出的话，那时才能发挥NGC的真正实力。



——吸引核心玩家的游戏很充实是其重点

●PS2不用说，比NGC还晚发售的XBOX，至少在日本国内将会处于非常严苛的情况吧。相较于SCE及NINTENDO两家已然成为世界性游戏品牌的公司，在游戏业界堪称新人的微软是否有插足其中的空间呢？掌握关键的，应该会是核心玩家层了。如果利用XBOX拥有的容易开发游戏的特性，持续推出能抓住热血游戏迷的魅力游戏，那就可以开拓出与动辄以大作为中心的PS2，或是以NINTENDO游戏为主轴的NGC完全不相同的玩家层面吧。

以往的三大主机时代，每个主机会有什么游戏分得很明确，“玩这款游戏就要买这款主机”——就是这种观念，让游戏成了选择主机的基准。

但是，游戏开发费用不断增加，游戏销售量却不断减少的现在，就游戏开发商的立场来说，不得不采取一款游戏提供给多主机的跨平台战略。先不论主机制造商，讲到一般第三协力厂商出的游戏，可以说已经逐渐进入了在哪个主机上都玩得到同一款游戏的局面了。再加上对应网络之后，更将产生出在网络上与其他机种游戏发生连动的交叉平台情况。这么一来，以往“以游戏选主机”的构造将逐渐改变。

到现在为止，PS2、NGC、XBOX 三大主机之间会有明确差异的，就是对应网络这一点。对于网络的态度不同，可以说就是主机性格的直接反应吧。

包含了游戏在内的多媒体终端机 PS2、以 NINTENDO 游戏为中心的传统式游戏主机 NGC，以及以网络游戏为核心的游戏主机 XBOX，用这样的视点才能够看清三部主机之间的个性吧。

对于游戏主机，你要考虑并不是“要玩游戏”了，而这个也将会是决定摆在你家电视前面游戏主机到底是哪一款的关键。

（全文完）

DC——明明白白你的"芯"



游戏基因纯正

→从手柄L/R键的硕大体态及其较深的按键行程来看，GC这台主机可能真的与竞速游戏有缘。在这一点上，微软XBOX同样也做得非常好。

众所周知，虽然DC已于今年三月停产，但其销量却在大陆市场持续走高。现在大家几乎可以在任何一家游戏专卖店中找到它的身影，不但价格公道，而且版式齐全，日、美、欧这三种版本在西安都有现货。所以，今天我要讲的就是……哎呀！谁在往上扔鸡蛋?我知道你们会分辩日、美、欧三种版本——这位大哥，放下手中的鸡蛋先——那么你们会分辨这三种版本的A、B版吗?

记得上次我去一家专卖店去买DC，问到了有关机器版本的问题，BOSS非常专业地向我介绍了日、美、欧三种版本性能的不同和价格差。而当我问到了有关A、B版的问题时，BOSS则只是说A版好，并说他这里的都是A版(都是A?想唬我，没门！)再要细问他如何分辨A、B版时，他想了半天才说了一句，A比B贵20元……

原来机器版本如此之多，不但买家是一头雾水，就连商家也是一知半解呀！那么，究竟什么是A版和B版呢?

A版机指的是世嘉公司最先推出的一批主机，由于加密措施不完善，它可以直接使用目前市面上的"地板"软件；而世嘉公司为了抵制"地板"(也是为了自己的腰包)，在《樱大战》限定版主机后推出了新版的DC，由于该机型内含加密芯片，使得"地板"无法运行，狡猾的"地板商"又通过改换机内芯片的方法来达到目的，这种机型就是我们前面提到的B版机。由于A版机相对于B版机来说是"直读"，而且又没有被"开膛"，在读碟率和稳定性上都较B版为高，所以，懂行的玩家在购机时都会选择A版机。

说完了什么是AB，接下来就要说说如何分辨AB了。

最简单的当然就是看主机背面的铭牌了。由于本身就是两种型号的机器，所以从铭牌上就可以看出来，具体方法在以前的《电软》上有介绍，这里就不再多说。

上面的方法虽然简单，但却并不保险，一旦有不法商人偷换了主机的铭牌，则结果……残念！所以在这里，我向大家介绍一种可以完美鉴别机型的方法。

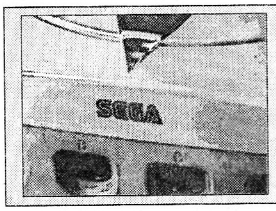
首先找一张游戏，正D均可，若是地板则最好选择不用引导盘的游戏。接下来进入游戏。在正常游戏一段时间后，同时按住A+B+X+Y不放，再按START两次，这时会退回到主机的管理画面。然后进入CD音乐模式，再按B键退出。这时，如果画面回到了管理画面，则该机器是A版；若是直接进入了游戏，则说明它是B版无疑。

以上方法经本人多次试验，100%有效，并且此法通用于日、美、欧三种版本。

最后，祝大家买到好的机器，并祝SEGA早日归来。

QQ:54171924/真·SEGAFAN——樱之子

E-MALL:yingzhizi2@sina.com



不能用DC上网，是天诺的最大遗憾。这不，连梦美的说明书都给弄丢了。不过，如何用DC来上网对战梦美，个中细节日刊早有详细介绍。秒间60帧、延时零的4P竞争，实现。

关于WSC显示屏(FSTN)

在2001第一期的龙哥热线里有人提出TFT与FSTN的区别这个问题。恰好我略知一二，献丑了。哇！哈哈哈哈哈……

WSC的屏幕为2.8英寸，接近16：9的画面解析度有所提升(224×144)采用的是反射型彩色对比液晶显示(FSTN)相比较TFT略微逊色，表现为以下四个方面：

第一、在由大面积深色至浅色的转变过程中，可以看见少许残像、但并不严重，约1~2秒后消失，这是由于采用了对比液晶的缘故，深与浅的交换比较缓慢。

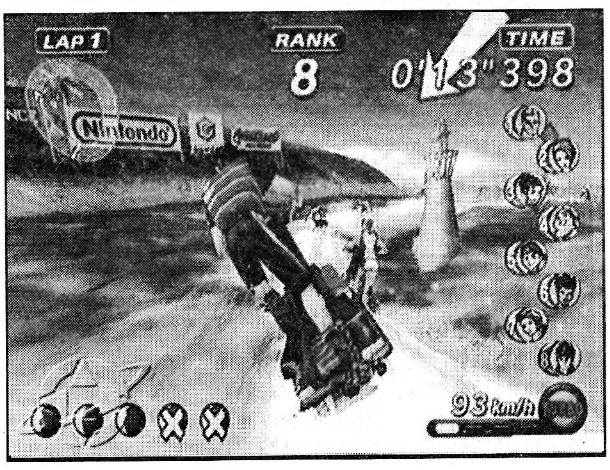
第二、反射强度及角度不够，例如光线不足，不对准光源就会影响清晰度(有点儿像GB普?)。反之，如果在强光下进行操作的话(阳光)又几乎看不清画面。而TFT则不存在这些问题。

第三、241色的最大同时发色数对于掌机已够用，但是4096的选择色有一定限制。这直接关系到颜色的鲜艳与否(GBA同显可达3万2千色；GBC亦可从32000色中选择)

第四、简单说来FSTN就是黑白液晶的彩色版，它和GBP、WS(黑白)的液晶属于同一种性质(只是换成彩色液晶)。而且在机身左侧也有一个浓淡调节钮CONTRAST，用于调节画面浓淡(对比度)，并且WSC在开机设定的菜单中(注)专门有一项CONRAST有LOW和High两种选择。

当然，仅这四方面的不足，绝不可能抹杀WSC优秀的画质，特别是在这场动画时，简直不相信自己的眼睛。

注：开机设定菜单的调出方法："Power"、"START"同时按下。这在说明书中很难看出(日文)。　(请作者江苏常州徐瑶速寄准确地址来)

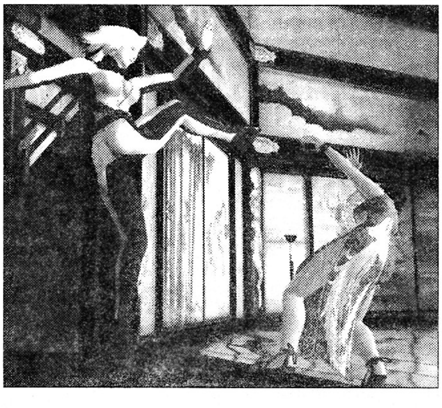


←酷手柄玩酷游戏，GC首发就有纯竞速，发人深省！

给"科普园地"的一封信●天师傅，小弟不才，只能在面对PS2的国产片一片混乱的情况下，选了一台DC。做人要做最好的，游戏要玩最好的，所以同样是DC，版本我也一定要最好的。于是，我家附近的那家电玩天地(说是天地，其实也就是两个柜台)的最后一台美版DC就被我抱回了家……(转下页)

关于"街机仔"●DAYTONA 极品正宗攻略还会不定期继续下去。这个栏目只刊登"硬派"型游戏的高手心得。除了 VR 射手、1945 等街机或 NBA2K1 之类的 SPG 之外，像是任天堂出品的各种游戏，玩家们也可以把自己的技巧写出来。今后街机仔每期最多一页，格斗天书每期将不超过一页。

POWERED BY MICROSOFT



评新世纪主机 XBOX

天师并诸位好：

对 XBOX 了解得越多，便越觉得它的可怕。有感于国内玩家对微软和 XBOX 的误解与偏见，于是尽自己的所知，提笔写了这篇东东，冀能阐发真理于万一，于愿足矣！至于处处针对 PS2，除对此烘托外，更出于作者的义愤。因为此前大放卫星的 PS2，结果证明，硬体谬误层出不穷，软件毛病罄竹难书。继最新的 18000 型仍存在兼容问题后，"GT3"又出现部分碟片无法执行，对此 SCE 解释，是因光头严重磨损所致。真逗，PS2 发售仅一年，光头便已严重受损，莫非，PS2 的寿命以一年为期？自然，作文讲求客观公正，作者这里力求言之有物，不致沦为"泼妇骂街"耳！即使是微软公布的数据和作者的推测，在未经证实前，也只可姑妄听之，切勿深信。查考资料和誊打文稿，我女友出力甚多，倒是自己忝居作者之列，于心有愧。匆匆不及。此致。

台绥！　　　　　　　　　　　　　　玉林 yoyo

目前，XBOX 的规格基本上已尘埃落定。据已有情报看，XBOX 作为新世纪主机，机能远远凌驾于现行"最强"主机 PS2。6.4GB/S 的内存带宽，特效全开下秒间 4000 万多边形的处理速度，分别为 PS2 的两到三倍。此外，XBOX 全面支持 HDTV，分辨率可高达 1920×1080；PS2 也号称支持 1280×1024，但一加上 z－Buffer 后，马上就下降到 640×480，不幸的是，32 位的 Z 缓冲是 3D 显示所必须的。当然，在画面和映像已不成为主要卖点的今天，我们更关心的，是 XBOX 会带来什么崭新特性，为传统的游戏方式带来什么可喜变革。

一、有人因为 P Ⅲ 733 的浮点性能两倍低于 EE，而对 XBOX 嗤之以鼻。事实上，对于 Polygon 的描绘，XBOX 并未过份依赖 P Ⅲ，而主要交由 XGPU(NV20)处理。自然，这得益于 XGPU 的 HSR(硬件显面消除)功能和高达 6：1 的材质压缩率(可笑，PS2 全不支持，技术缺陷?)，大大减轻了数据量和计算量。而主频和整数性能远胜 EE 的 P Ⅲ，将可抽出手来，实现以往家用机难以想像的巨大建模、复杂的数据运算和高智能的 AI。或许以后，我们将会在更复杂的环境，更瞬息多变的情势下，届时的胜利，会更有成就感罢！对于一台网络机能完善的主机，集成 SSE 指令的 P Ⅲ，在处理 3D 网页和其它音、视频流方面，也会有更高的效率。可见，P Ⅲ 不是鸡肋，而是深思熟虑的平衡选择。

二、游戏机附带存储器，早已不是什么新鲜想法，可是当 XBOX 内置 10GB 硬盘时，还是引起了轩然大波。反对者认为，这模糊了 PC 与游戏机的界线。相反，我认为增加了游戏机向 PC 叫板的能力。基于速度和价格的考虑，估计这是款支持 UDMA66 的 IDE 硬盘，内部传输率约 35MB/S，为 XBOX5 速 DVD 的 6 倍。内置硬盘的好处显而易见：代替记忆卡保存过关存档；快取资料存储，减低读盘时间，延长光头寿命；更快的 3D 贴图材质访问(用作暂存器)；保存追加的关卡、场地、人物、武器等；保存利用编辑器编辑的新地图、新关卡；保存下载的音乐、图片、网页；更好的支持线上游戏(按惯例，网络游戏需要不断更新和修正数据)。有了 XBOX，我们不必再为夭折的 64DD 扼腕了罢，束缚制作者创造力和玩家想像力的绳索一旦挣脱，明天的游戏世界，会更加广阔和多彩！

正是有见及此，PS2 也在积极开发外挂式硬盘。不过我估计，这硬盘无论采取何种接口(PCMCIA、USB、IEEE1394)，要么价格昂贵，要么速度太慢，不知 SCE 怎样来平衡两者呢？(天语多嘴：PS2 硬盘对 FFX 读盘时间的缩短，相当的不明显。本人正不知是何原因。)

三、内置 10/100M 自适应网卡和宽频通信接口的 XBOX，拥有家用主机史上最强大最完善的网络机能。通过普通双绞线和集线器，我们不但可以轻松构架局域网，像 GBA 一样联机通讯，还可共享一个因特网接口上网。近日，日本电信寡头 NTT 宣布，将为微软提供 ADSL(非对称数字用户线)网络，并计划明年提供商业服务。ADSL 作为宽带网的一种解决方案，通过铜质电话双绞线与网卡连接，每个节点不行速度可达 8Mbps，为 DC 拨号的 140 倍，并具有永远在线的特点。不但对付网络游戏刃有余，就是进行视频点播也卓有余裕。以微软在网络上举足轻重的地位和凌厉的运作，再加上美商的驾轻就熟，VideoGame 的网络化趋势该不是一句空话了罢。游戏的最终形态是人与人间的互动，于虚拟处品味真实，于细微处体会广阔，于战火中感受真情。从这点来说，XBOX 提供了最有利的环境和最肥沃的土壤。反观 PS2 从发布时便叫嚣的网络计划，至今仍态度暧昧。不知 SCE 是神通广大，还是虚晃一枪，我们倒要拭目以待了。

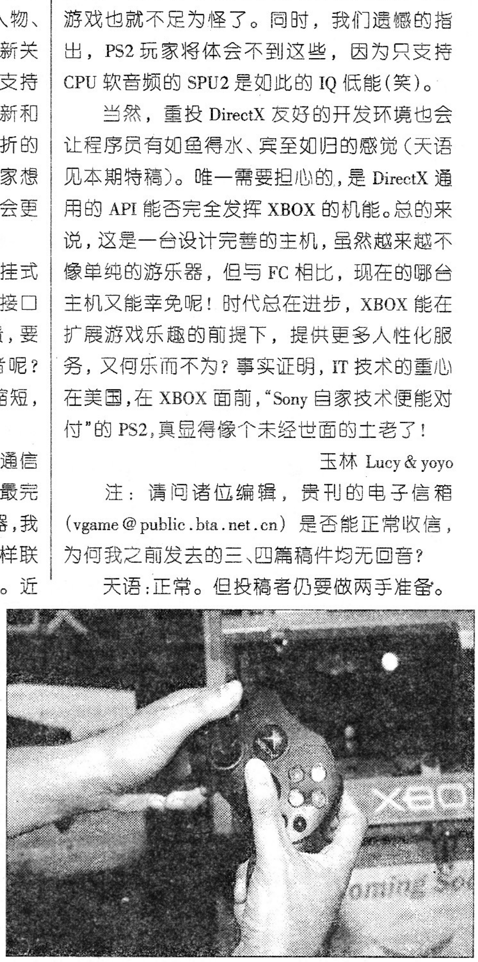
四、最后，让我们来看一下 Nvidia 为 XBOX 量身订造的 XMCP(XBOX Media Communications Processor)吧。这是融合了音效、I/O 控制、网络通讯功能的强大无比的复合型芯片。它支持 64 声道音源和实时的杜比音效编码，提供 AC－3 时频解码能力。日前，执音频界牛耳的杜比实验室宣布，将为 XBOX 提供 DICE(杜比交互式节目编码器)技术，这意味着，501 声道的 Dolby Digital(即 AC－3)将首次由 DVD 走入交互式游戏领域，当然也意味着我们可以从游戏中体验身临其境的临场音效了。到时，出现一些没有图像，只靠听音辨位的，或可以凭借对声音来源的精确定位来打出高明战略的游戏也就不足为怪了。同时，我们遗憾的指出，PS2 玩家将体会不到这些，因为只支持 CPU 软音频的 SPU2 是如此的 IQ 低能(笑)。

当然，重投 DirectX 友好的开发环境也会让程序员有如鱼得水、宾至如归的感觉(天语见本期特稿)。唯一需要担心的，是 DirectX 通用的 API 能否完全发挥 XBOX 的机能。总的来说，这是一台设计完善的主机，虽然越来越不像单纯的游乐器，但与 FC 相比，现在的哪台主机又能幸免呢！时代总在进步，XBOX 能在扩展游戏乐趣的前提下，提供更多人性化服务，又何乐而不为？事实证明，IT 技术的重心在美国，在 XBOX 面前，"Sony 自家技术便能对付"的 PS2，真显得像个未经世面的土老了！

玉林 Lucy & yoyo

注：请问诸位编辑，贵刊的电子信箱(vgame@public.bta.net.cn)是否能正常收信，为何我之前发去的三、四篇稿件均无回音？

天语：正常。但投稿者仍要做两手准备。



……(接上页)●当老板与他这台被我狂压了价钱的 DC 分别时，那情景就完全与电影"我的兄弟姐妹"一样，催人泪下(这里借用了夸张的写法)。买 PS2，在家长面前可以说是买索尼的 DVD 机，而 DC 呢？只能对家长说，用来上网。于是，为了证明我的诚实，我一回家就接好 DC 上网……(转下页)

答河南洛阳市轴一中"乖乖狼"●DC 太空频道 5，其完美版已经推出。不会在第三关死机。北京有些店铺已经脱销。可见这游戏口碑上佳，希望你好好练练。●我有一点很不明白，天师为什么打 DC、骂 DC，恨 PS2，吹嘘 PS2 呢？不要用"您"以前的说话方式回答。（重庆沙坪坝区 董云翔）/天语：在玛莉 A 中，我也很清楚 5－3 加人快，但加了却没有什么用。至于分数，我倒没仔细研究过，不知有何特殊之处吗？您那 2000 元不妨等着买 GC，希望您能支持机战 A 的正版。



游戏机视频器材问答宝典

文：王昊（扬州）/天语/白毛风

1、为什么严禁使用传统背投影电视打游戏机？

天语在商场中见过一台全新的索尼 40 多寸的宽屏幕背投，由于售货员总用它来打 FC 版街霸而导致屏幕留有永不消失的"残像"——因为游戏画面中的某些固定部分（如血槽、时间表一类）长时间不会发生变化，而背投的屏幕由于成像原理的限制又不能适应这种"长时间显示"，于是就有前面那种结果。这样一来，背投彩电今后无论再显示什么画面，在屏幕上的"固定位置"总是能够看到"血槽、时间表"一类的清晰轮廓。

所有背投影的说明书都会警告不要用来玩游戏。而游戏机说明书则会警告不要接背投影。但液晶背投是个例外——如果你舍得花 2 倍于传统背投的价格来买一台的话。

可能有玩家会说，街机怎么使用背投影呀？实际上，只要是那种使用红绿蓝三个大灯来进行投影的，都难逃"残像"噩运。这里警告玩家不要以身试法，否则哭都来不及。

2、用什么电视来玩游戏最好？

这主要由电视背面视频端子的配置情况和游戏机硬件实力来综合决定。对于电视原理和各种端子的详尽分析，我们会在后面慢慢说，绝对要让各位大饱眼福。

3、PS2 的光纤输出端子是什么？

这个端子是对应 DVD 播放功能的。众所周知，杜比 AC－3（又称杜比数字）环绕声是 NTSC 制 DVD 碟的标准伴音，它是将 5＋1 的信号压缩成一种数字信号，然后由这个端口输出到带解码器的功放中，解成六路独立信号，再经放大去驱动 6 只音箱。

AC－3 光纤端子又称 TOPSLINK，是一种数字端子（我们通常提到的种种端子几乎都是模拟的），由于要进行光－电转换，效果不如同轴电缆数字输出。

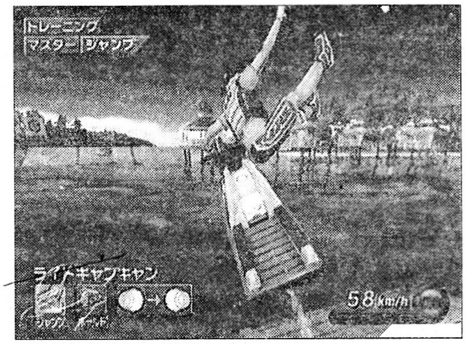
4、游戏机的复合输出端子是什么？

DC、PS2、GC、XBOX 都把多针结构的复合输出作为唯一的输出（说起来，早期型号的 PS 应具有最好的图像信号呢！——因为它有独立的 AV 和 S 输出）。这十几根针实际上包含了通常我们所接触到的各种信号的输出。

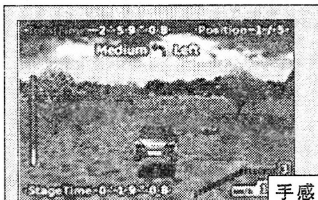
以 DC 的输出为例，16 根针包含了左/右声道、复合视频（AV）、亮色分离（S）、色差、RGB 同步信号，还有 2 根状态判别针，分别用来判别是输出 RGB 还是 AV、S，以及判别是以 VGA 输出 RGB 还是以 SCART 形式输出 RGB。

5、哪种视频输出的信号质量最好，看起来最"养眼"呢？

首先要确定两个原则，一是越多的信号混和在一起，互相的干扰就越严重（模拟信号正是这样，数字信号则基本上不存在这个问题）；二是信号转换的环节越多，掺入的干扰也就越多。各种信号的输出原理后面会介绍，但要指出，数字化处理可以大大提高信号质量。



←要是认为任天堂的游戏是江水湖水那可就大错特错了。关于用梦美上网和上传成绩的办法，以及DC上网专业篇，我们定会讨论。请大家务必记清，梦美连上线就能对战，一分钱不花——WEBMONEY不要！梦美不是PSO！



手感



追加

爆料速报

掌机赛车游戏掌门人 MTO，在 GBA 版 AGT 成功之后，又推出"A RALLY"。

由于编者心存前作留下的美好印象，对于这款以拉力为题材的作品，尚抱有极高的期待。

除了保持速度，希望能够设立专业型的 HAND BRAKE，供玩家 HAPPY。

天师：

您好，看了《电软》7 月号中介绍的用 DC 上网的方法后对 DC 上网很感兴趣，便以最快的速度用老 PS 换来了欧版 DC，又买了网卡准备上网，然后按 7 月号方法几经调试却不成功，最后在一位朋友指点下终于成功上得网来，现将用网卡上网的方法介绍如下，并将上网的一重大发现告诉大家。

用网卡上网则《电软》7 月号介绍之填表方法不适用，

正确方法为：Your Real Name 上填 163（本人用的网卡为 163），User Login 填帐号，Pass Word 填密码，Dial up Number 填 163＋长途区号＋电话号码，其它均同 7 月号。

下面是本人上网后的重大发现，对那些想用 DC 上网却又对英语日语苦手的朋友绝对是好消息。

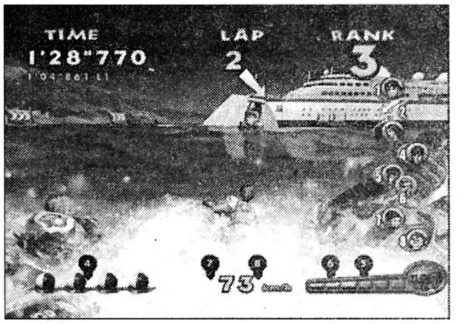
打开 DC 浏览器（见 8 月号）输入网址：WWW.sina.com，进入新浪网首页，选择 Sina USA 北美新浪网点击进入，哗！全是看得懂的中文（刚进入时是繁体中文，可选简体中文），在这里不仅能浏览各种新闻信息，还可以查询深沪股市行情等等（自已去看吧，在这就不多说了。）

最后要感谢新浪，感谢免中文系统（免中文系统是否独此北美新浪一家不得而知，还望有心的朋友努力发掘寻找，如有新发现定要尽快告知《电软》，以慰各 DC 网友。）

广西南铁南一区六栋 兰建忠

……（接上页）●……（投稿正文）……另：我的 MANX TT SUPER BIKE 第一个跑道在 TIME 模式中达 52"36。我的游戏境界已达：72 寸 VGA 前投＋身价 6000 的喇叭＋PS2 以外的所有主机（GG、GB、GBA、PCE、NOMAD、SS、PS、DC、N64、NGPC、WS、FC、SFC），以上两项是否能封神？再不行，D 盘 1000（保守估计）……（沪 孔德松）

●GC版滑水，其水面划分细腻，似分为内河、大海等多种波浪翻滚形式以及不同的半透明效果。而画面因天气变化所产生的雾化渐变效果也很出色。编者从纯竞速角度审视之，发现它还有个“加力(TURBO)”操作，这种设定可能会在瞬间提供给玩家高速感。另外，从游戏最新画面上“时间、名次、地图”的显示位置之“专业程度”，以及滑艇动作之标准、角色追逐场面之刺激，编者可以肯定其中必有奥深之处。任天堂出品的游戏是不是小孩子专用并不重要，重要的是我们能把它们控制到何种程度。



→GC的滑水远远超过了某抄袭者。证据——一，波浪效果是算出来的，而不是以贴图来制造假像；二，倒影或水中可视物体的即时变形处理（因为并非假贴图，所以水下物体清晰可辨）。GC对物体进行∞层贴图，画面干净利落，发色极佳。

（接上期）●Alex：身为主角的他并没有隆那样易于上手，属于速度较慢的投系人物，但实力却也不差。连续技跳重拳－近中脚－(es)轻手刀(236拳)虽然简单，攻击力却毫不逊色，es手刀更可以在第一段super cancel超杀2，威力不俗。几招必杀技性能都比较出色，比如623脚用作先读对空效果极好，2蓄8脚可作为中段技，4蓄6脚速度快，打中后还可以super cancel超杀。Alex的超杀1是威力极强的指令投，有出招动作，对方如果不在硬直中是可以跳开的（但稍慢一点就会被抓，其性质极像kof98中红丸的大发电者）；超杀2可作连续技用；超杀3不可防御且一击必晕，这时用一重手刀，再接一个指令投63214拳，很下血！但超杀如何命中才是应该研究的。

●Q：这个古怪的家伙嘛，应该算是比较好用的了，虽然速度慢的可以，但他的一招一式都有很高的判定，而且攻击力也不错。其中4＋重脚的特殊技对空强，而且对手会像皮球一样被一脚踢飞，太乐了。4蓄6脚是下段技，而4蓄6拳（按住拳键）则是中段技。交替使用必令对方措手不及，不过被防住的话破绽也不小。其指令投(63214脚)出招虽不快，但胜在范围超广且可追打。用重脚使出则用4蓄6中拳追打，中脚的话用站重拳即可，两种方法攻击力几乎相同。另外他的超杀2可用4蓄6中拳或站重拳（较近版边）追打。连续技：跳重拳－近中脚－4蓄6轻拳－超杀1或2－追打，大威力！（天语：注意Q的某式胜利姿势，对败者的侮辱堪称天下第一……）

●Hugo：又一个桑吉型人物，我喜欢！这厮的攻击力比起桑吉是有过之而无不及，但其他方面还是略差了一些，比如速度就太过分了。下重脚极有特色，乃中段技！下重拳要对空太慢了些，先读方可。blocking后接投技必须练习，一定要用41236987拳的投技，没有出招时间。另一指令投63214脚可追打，一般就用623脚，近版边也可站重脚，攻击力更高，如果选了超杀2，嘿嘿…… 超杀1是类似原子弹爆炸的超杀投，威力十分惊人；超杀2是对空投，在指令投后追打十分不错；3是一招打击技，速度快，挺实用的。

下面几个人物我没有好好研究过，就简单说说，说错了大家别见笑。

●Dudley：此人的当身技(63214拳)了得，可反击除下段技，飞行道具及投技外的几乎所有攻击，且伤血极多，与其对战必须小心此招。跳重脚－下重拳－623重拳－超杀。另外我发现他的挑衅很好用哦！

●息吹：我用她就只围绕着一招来进攻，铠通。各种必杀技的牵制就只为这一招做准备，抓住机会，一发逆转。

●Oro：实在是不会用，只有两招连续技：近中拳－鬼神力－空中地狱车（跳起后立刻按拳），攻击力巨低，白耗能量，不如用下招：近中拳－236脚－2蓄8拳，236后一般用中脚，但对某些角色要用重脚（比如Oro本人）。

●Sean：比丹强点儿的家伙，跳重脚－蹲中脚－超杀的连续技中规中矩，算是蛮好用的。挑衅跟Dudley差不多。（天：我觉得此人还没有弱到极点，如你所述，易SC是他的重点，所以只要命中任何技巧，要及时CANCEL超杀。此人攻防皆有够弱，较找乐。）

Necro：........Elena：........12：........

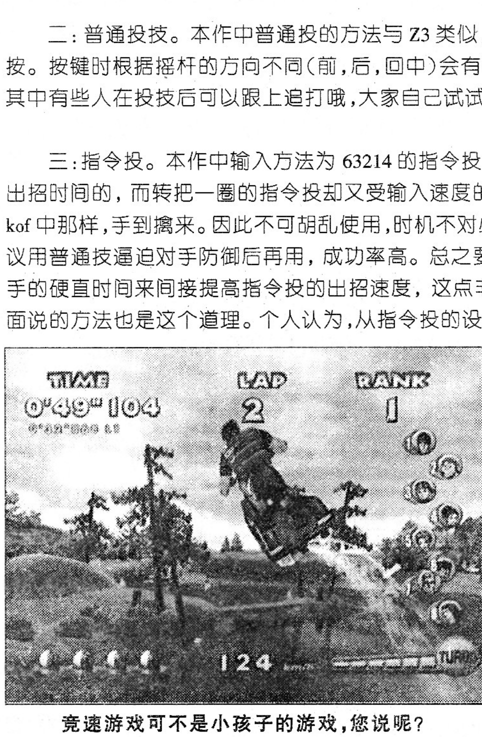
讲完了人物分析，我来谈谈玩街霸III的几点心得：

一：关于blocking。III字街霸的招牌就是blocking，这个新系统算是相当成功的，使得攻防之间的变化更多，对战更富刺激性。对峙时常常是双方谁也不敢贸然出招，互相猜测对方心理，那是种颇令人紧张的场面，我喜欢！

想用好blocking，说白了就是一个准字。时间要准，方向也要准。但这一个字却不是那么容易做到的，你怎么知道对方几时出招？出上中下哪一段？所以这必须以丰富的实战经验作为前提，身经百战的老鸟，你刚一动他就知道你要干啥，自然blocking得到了。总的来说，blocking不大适合在近身混战时使用，而用来对付飞行道具，地对空，空对空，空对地等比较好。反正blocking不一定要刻意去练，功到自然成，实战中积累经验吧。另：听说有高手可以连续blocking掉30个真空波动或全数blocking掉gill的陨石雨！我可没和这种高手打过，如果打肯定也是被当练习对象使。你想，他一跳，你发一个神龙拳，他噼哩啪啦就都blocking掉了，还怎么玩？太可怕了，太可怕了！还有，如果一方跳起，另一方在地面上，两人同时用blocking，会出现很有意思的场面哦，呵呵。

二：普通投技。本作中普通投的方法与Z3类似，为轻拳脚同按。按键时根据摇杆的方向不同（前，后，回中）会有不同的动作，其中有些人在投技后可以跟上追打哦，大家自己试试吧。

三：指令投。本作中输入方法为63214的指令投，都是有一定出招时间的，而转把一圈的指令投却又受输入速度的限制。不像kof中那样，手到擒来。因此不可胡乱使用，时机不对必被痛殴。建议用普通技逼迫对手防御后再用，成功率高。总之要善于利用对手的硬直时间来间接提高指令投的出招速度，这点非常重要，前面说的方法也是这个道理。个人认为，从指令投的设计，就可以看



竞速游戏可不是小孩子的游戏，您说呢？

←以前总觉得任不会做虚拟现实题材的竞速，也是过于武断，这款滑水无论是速度感还是花样性，都不是泛泛之辈可以比的。

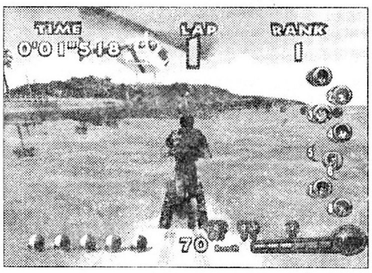
●美国穆迪证券警告，已准备调降索尼的债信等级。理由是环境不好，索尼想要赢利的不确定因素过多，而其中游戏部门和家电部门同以往相比已不可能维持收益。电器部门的困难如下——1、问题手机回收之大败笔。2、全资子公司AIWA的拖累。3、家电市场惨淡，敌人的价格战攻势过猛……

出capcom对“格斗游戏之道”的把握了。

四：super cancel。想用super cancel构成连续技，牢记指令融合四字。尤其是以飞行道具和近身必杀技做成的super cancel，更甚。

五：心理战，比起kof系列以快速进攻为主要作战方式的风格，街霸系列则更注重“防守技巧及格斗的心理”（忘了是从哪里看到的这句话）。我想这就是街霸到今天依然不衰的原因罢。

顺便说两句：我认为街霸到现在为止最强的几作是八人，超级，少二，少三，ex2，III3rd，最差劲的非ex3莫属！不知大家认为呢，我玩得最好的乃是少二三（还有恶魔3也非常拿手，最强人物老狼），自认算个准高打，平时也难觅对手，有兴趣相投的朋友可与我联系，地址：北京丰台南三环中路15号院6号楼1503，邮编100075，电话（010）67601294……



↑此直升机画面，与梦美如出一辙，超IN。游戏速度感着实不赖，希望能表达出手感。

邹燕思/2001.7.21

来玩3RD <一> 连技浅研

文/偏执狂

谁才是2D格斗的真正王者？KOF？如果你没有迷上《街霸Ⅲ·三度冲击》（以下简称SF3.3），那的确可以这么说。如果仅仅因为SF3.3的人物不够Cool不够炫就弃之，那么你将非常可惜的错过这款妙不可言的格斗巨作。连续技，可能是一款FTG最为直观的要素了，那么就暂且先抛开SF3.3高深莫测的技战术，从丰富多彩的连技入手来了解一下天尊的这款招牌作吧！

SF3的公式化连技为“跳攻击→落地攻击→必杀技→超必杀”，当然，浮空连技则更具特色。总的来说，SF3.3的连技构成十分随意，可谓“想怎么连就怎么连”！以下所列连技若有不尽人意之处，还望各路好手多多指点。

SC：Super Cancel，超级取消，由必杀技到超必杀的指令输入方式，通常可简化输入。TC：Target Combo，各人物具有的有一定限制的按键连技。SA：Super Arts，即超必杀技。（以下招名取自官方站）

●隆：1. 跳重K→蹲中K→真·升龙拳→（1）重上段足刀蹴（2）重波动拳（3）角落时，重升龙拳

2. 跳重K→站重P→EX上段足刀蹴→（1）重升龙拳（2）重龙拳旋风脚（3）真空波动拳

3. 离版边较远时，站重P→轻升龙拳SC真空波动拳→（1）波动拳（2）EX波动拳（3）真空波动拳（注：此连技最后部分对ALEX、Q、DUDLEY、MAKOTO无效）

4. 版边，跳重K→站重P→波动拳SC真空波动拳×2→（1）站重K（2）重升龙拳（3）重龙卷旋风脚

5. 版边，站重P→EX龙卷旋风脚→真空波动拳→EX上段足刀蹴→重升龙拳

6.TC蹲轻K·轻P·轻K→真空波动拳→角落时，各种追打（实用型基本功连技）

●肯：1. 跳跃逆向中K→TC站中P·重P→（1）轻升龙拳（2）任意SA

2. 轻升龙拳对空→轻升龙拳

3. 版边，TC站中P·重P→轻升龙拳×2（酷！）

4. 近版边，空中EX龙卷旋风脚→轻升龙拳×2

5.TC蹲轻K·轻P·轻K→疾风迅雷脚

●ALEX：1. 重FLASH CHOP（↓↘→P）→（1）POWER BOMB（→↘↓↙←P）（2）SA1.（3）连技2

2. 站中K→EX·SLASH ELBOW（←蓄→K）1Hit时SC·SA2

3. 蹲重P对空1Hit时→重AIR KNEE SMASH（→↓↘K）

4.SLASH ELBOW→轻或中SA3（较难破的非连技）→前冲，重FLASH CHOP→重POWER BOMB

●豪鬼：1. 跳重K→站重P→轻龙拳斩空脚→（1）重升龙拳SC灭杀豪波动（2）灭杀豪螺旋

2. 版边，跳重K→站重P→轻龙卷斩空脚→（重升龙拳SC灭杀豪波动）×2→重升龙拳

3. 空中龙卷斩空脚或版边斩空波动拳制空→重升龙拳SC灭杀豪波动

4. 站重K→瞬狱杀（SF3.3中瞬狱杀唯一有效用法）

●春丽：跳重K→拉后重P→重气功拳SC风翼扇→抵消大跳，TC空中重P×2

●REMY：1. 蹲重P对空或在角落时→轻苍白RUGURE（↓↙←K）→重SHERRIES之悲哀（↓蓄↑K）

2. 版边，普通投→（1）重SHERRIES之悲哀（2）SA1→未完全命中时，重SHERRIES之悲哀（3）SA2

●ELENA：1版边，LINO HORN（←↙↓↘→K）或MALLET SMASH（←↙↓↘→P）空中命中→站重K→SA1

2. 重MALLET SMASH（EX版也可）→SA1或SA2

●Q：1. 跳重P→近身站中K→突进头部打击（←蓄→P）SC（1）SA1→挑衅×2（2）SA2→重突进头部打击

2. 重捕获及痛恨打击（→↘↓↙←K）→（1）EX突进头部打击→站重P（2）轻突进头部打击（按住P）→EX突进头部打击

3. 轻捕获及痛恨打击→SA2→重突进头部打击

●MAKOTO：1. 吊喉轮·唐草（←↙↓↘←K）→（1）丹田练气·攻之型→站重P→突进正拳突·疾风（↓↘→P）（2）站重P→重疾风→正中线五段突

2. 己方近版边，唐草→站重P→暴土佐波碎→抵消跳起，轻闪空踵落·剑（空中↓↙←K）→重疾风×2

3. 版边，暴土佐波碎×2→抵消跳起，轻剑→重疾风×2

↓GT之父山内一典今夏曾“参与”勒芒大赛的试车。8月24·31合并号“FAMI通”又图片报导了山内先生在日本参加一个超迷你型GT耐久赛的消息。有请山内先生试试下面这个。山内名人重要访谈请见本期小册子。

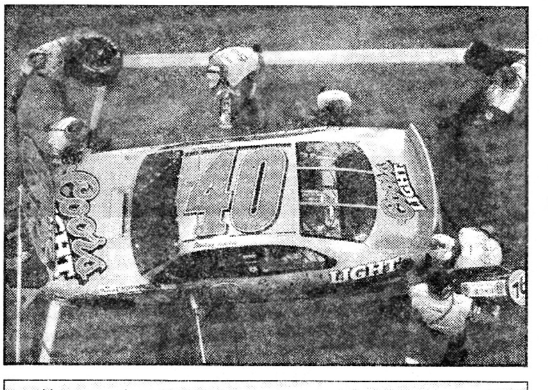


圆圈里有两个著名游戏厂商的牌子——EA SPORTS和INFOGRAMES

DAYTONA USA 2001是当前DC最热门的跨国对战网络游戏●梦美，好像是777赛道，第一名是中国香港玩家（UNICORN！）。至高。实际上，梦美DC版公式网页上的全球排位天天在变。天语认为，梦美玩到最后，应是一种“出神入化”、“自在”的感觉，在对赛道和赛车已极度明确的情况下，车手的操作将无限接近完美。

DAYTONA USA 2001, A STOCK CAR RACING GAME WITH THE

PURE PROFESSIONAL POWER DRIFT



扮酷？装酷！？不如不玩赛车游戏。酷，是从骨子里带出来的气质。想酷？梦美。

梦美 DC 版，END ALL。天语笑问：谁敢比速度感？

http://daytona.dricas.ne.jp/

游戏者 HEAVY USER 限定，确保可以玩出赛车感觉的游戏
梦美与现实比赛一样，玩的就是那"又提高了 0.1 秒"的心跳

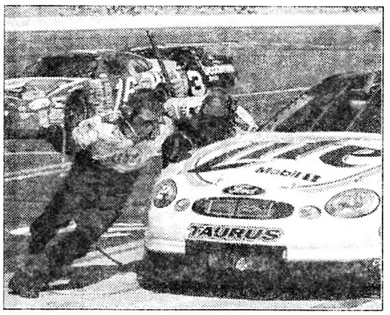
①关于 DC 小摇杆的操作，现说明如下：若想用它实现方向盘的"左舵 10 度"，那您就得先将摇杆推上（按住），然后再轻轻向左转上 10 个"刻度（假设摇杆转一圈是 360 度）"。什么时候用到？就拿恐龙谷为例，比如起点至隧道之间的路段，再比如 B0 之后、B 弯之前那段路，都得这样操作才行——因为车速实在是太快了，如果我们还维持"摇杆左右大幅度乱拨"这种外行玩法，则必然出路，或者取位不准（当然，大弯儿甩尾时还得是 90 度轮才行）。至于"油、刹、档、舵"四者之绝妙配合，限于难度，只可意会，不可言传——手脑必磨破！玩梦美，先动脑，后动手，手更巧！！！攻略＝参考。

②桂林李翊丰特快专递小箱天语 9 月 7 日收到，你的信我完全理解（泪成两行）。你手绘沙漠巨图，取位精准，轮相精确，而攻略行文之酣畅令人击节！你图中的 F 弯（注：即是盲弯后面的那个大左弯——本刊 6 期攻略中的 D 弯）我硬制 PBS 甚至可 284↑脱，但甩法不同——不过此处你 MH 独角甩法，恰与我 M 胎独角龙谷 C 弯类似！天语盼你不撞敌车取沙漠第三。

为练习火箭而一个月不碰梦美，目的是为了忘掉独角的跑法！三天（日均一小时）、四包烟、一瓶二锅头竟打出令人难以置信的成绩！COOL IT！

李达人，你比天语聪明太多。路还长，你我与读者共勉。下期见。

热烈祝贺彩京『1945·II』大陆地区出现三百万级真·GAMER



卧槽定义●车子在弯道最合理的线上最舒适地高速过弯。

甩尾高级定义（面向 CORE 玩家）●不计代价地控制机器的空转，车体失速要慢。

■天下第一高速道：CIRCUIT PIXIE 环精灵

精灵道极易，但直路较少而敌车巨多，油门必须紧张微控，左手的小摇杆则应警惕保持一左一右这样地乱拨，前六圈始终 350～365 巡航（飞）。接下来，头顶偶尔会有直升机超长时间领跑（其与天语招牌"红色车身/金色泥板"之独角的相对速度竟然为零！——天语泪流满面），观众狂呼，场边 N 辆美制巨型卡车助威，标准 PIT ROAD 及维修麻利动作，伴随着脆生鼓点——天语顿悟，原来是这个场地，才将 DAYTONA 赛道的实况虚拟！

一般人是决以不敢玩"环精灵"这条赛道的。

向 AV 致敬，全新梦美与 DC 购入决定！

巴士司机"金盆洗手"之前把话撂这儿：比速度，我说了算。虽然事实上编者只能算是个高手中的低脚，但本人确信已走出地狱，正迎来光明。

还望各位读者用 DC 体验"真我大勇敢"。

STOCK CAR

无车门，人从车窗处钻进去。无车窗，左舷窗挂着一个由软性材料制成的栅格。左右"车门"、车顶漆巨型号码。车内仪表均为圆形，横向一字排开，车内有后视镜。前后风挡各用数根支承梁固定。车内有加强铁管若干。车身布满广告，机盖处为主力赞助，车厂的 LOGO 较大，前保险杠处有车款名称。软胎无纹。车尾必有向上翘的超短型挠流板。驾驶员戴盔，必戴风镜，有耳麦（司机与自己车队调度之间的通话由车顶上一根直立的小小天线来"负责"）。DAYTONA 赛车的样子，只要看梦美 DC 版的选车画面就行了。尤其是，车座上的那只"耳朵"和车子后部小窗上的一或几个"角型开口"，正是时速 300 公里以上赛车的"特征"。

在实际比赛中，赛车超车时将发生非常激烈的碰撞。在游戏中，玩家也将"深刻"体会到这一点——在自己好端端开着车的前提下，只要你速度一慢，敌车将主动跟上来"挤撞"，手柄一震，感觉到位。又，梦美的敌车可爱就可爱在它不但撞你，而且它自己也经常"飞天"。CPU 司机技术不过硬？天语更有看过敌车从己车的后方一个 1024 空翻，打着滚飞到自车前 100 米处，落地后又引爆后方 N 辆车先后"飞天"——秒间 60 帧的花式空翻，滞空感较强，"梦美"将这种感觉表达出来——大家可参考 8 年前的 MODEL2 版上级赛道之 VICTORY LANE 景象……



天语－DAYTONA－ALL THE BEST

三七●2′11″406 十●0′16″171●独角/中硬/10 车●20 分钟●1.2 秒
龙谷●2′52″312 十●0′41″655●独角/平衡/20 车●30 分钟●1.2 秒
海边●3′13″562 九●1′34″216●超摩/中硬/10 车●早期成绩●2.0 秒
沙漠●2′50″734 九●0′41″092●超摩/硬胎/10 车●30 分钟●1.2 秒
公园●3′31″812 十●0′33″702●独角/平衡/20 车●早期成绩●2.0 秒
精灵●2′16″921 六●0′15″953●独角/中硬/40 车●20 分钟●0.6 秒
溜冰●3′21″968 八●0′32″468●独角/平衡/20 车●早期成绩●3.0 秒
人鱼●4′12″156 九●0′39″905●独角/平衡/40 车●30 分钟●3.0 秒

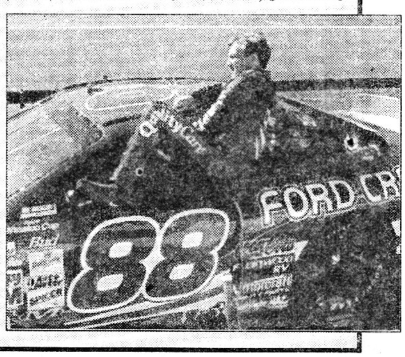
——注 1：以上一律为最主视点，难度全部 HARD，使用手柄游戏。
——注 2：上表依次为●个人最佳成绩连此成绩全球排名●试练中的单圈最佳●车况＆赛况●视轮胎之不同而切实掌握该赛道正确过弯技巧后，打出个人最佳成绩时的那次练习时间●少说还能快……！
——注 3：天语最终游戏时间约 126 小时，够本了？（笑）内含一次取得"KING OF DAYTONA"以及累计约 10 小时的单独欣赏 BGM 之时间。
——注 4：以上各道排名，统一截止到 2001 年 8 月 29 日 0 时 45 分。

←达此成绩者，应可确保 GT3 十日之内 F094S 入手（全道全金，完成率 100%）。

MH 独角重要提示：777 全程毋需甩尾——切弯前先并位外侧，在弯道切入点之前即降至 3 档控速，在切点处紧急左舵卧槽行驶，弯道过至一半时回档稳住机器找回抓地，COUNTER STEER 右舵，320↑脱出（稳保）。梦美是一款伟大的游戏。伟哉 DC，伟哉世嘉。

转瞬之间，梦美变简单——只需苦练 100 小时。所有弯道，我应寻其克法（天语目前暂未全部使用 MH 胎或硬制轮胎）。经历过由"谨慎"到"自在"的过程，车手会从压力中解脱出来，进而以"达人"姿态去追寻速度感。天语喜登成功之路，除 99% 执着，难忘高人 1% 点拨。

回想当初为取得冠军车 UNICORN 而用 AT 弗肯猎隼和 AT 霍妮特黄蜂"蹂道儿"时的拙态，恍若昨日……



血泪●若换中性胎，龙谷全程无甩尾。跑法：比较完美的话，除小心进入隧道（全开全速）、蹭墙稳舵冲 A（325）、超高速过 B0（320）、吝啬控速取位过 B 弯（275 切入）之外，因轮胎抓地变弱而车体转向变强，C 弯毋需"强引"！——远距外侧 325 左右直接右舵（点刹不要），0.2 秒后降档继续卧槽，弯道过至 2/3 时回档，反舵找姿 305 出弯。



特 集

妙笔生花，天花乱坠
游戏画师火线追击令

相信许多朋友在游戏时都很注重游戏的人设，不说远的，我身边的天师和莱因就曾经对前SNK御用画师森气楼有些偏见，总说人物画得很“农民”，虽然我(S·P)的意见不能与他们苟同，只是认为森老师没有进步，近几年一直保持着现状罢了，但也不能说他们的意见就是不对的，毕竟见仁见智嘛！下面就开始为大家介绍级受欢迎的游戏画师……



读者评选最受欢迎画师第1位

野村哲也

《最终幻想X》

虽然没有进行很系统的调查，但就从前的调查和排行榜的回馈卡“显示”野村哲也确实是很强的，作为《最终幻想X》角色设定的野村先生曾经担当《最终幻想Ⅶ》和《最终幻想Ⅷ》、《寄生前夜》以及《保镖》的角色设定，个人认为此次的FF10的角色设定确实有够厉害，特别是角色的服装令S·P超级喜欢……

与迪斯尼的携手合作 最新作《王国之心》



野村先生的最新作品就是SQUARE与DISNEY共同开发的《王国之心》，他所描绘的角色与大家所熟悉的迪斯尼动画角色们一起为你上演一部新的冒险。主角与《保镖》中的主角十分相似，只是更加小一些、Q一些罢了。

读者评选最受欢迎画师第 2 位

いのまたむつみ

《永恒传说》



作为《宿命传说》和《永恒传说》此人气系列的角色设定的いのまたむつみ先生相信是许多朋友的最爱吧，其特点就是在描绘方面的纤细之极，人物的唯美感觉比起一般的少女漫画更能引起读者的共鸣，尤其是拥有数目众多的女性拥趸，但也被普遍称之为不论年龄、性别限制的拥有广阔支持层面的插画家。在游戏以外的方面其还为小说《宇宙皇子》提供过有名的插画。另外作为动画作品的作画监督，代表作新世纪GPX机动方程式》也是得到大好评。



读者评选最受欢迎画师第 3 位

天野喜孝

《最终幻想》

时而纤细、时而荒凉、时而诡异、时而华丽，也许这就是天野先生的绘画特点，所见者势必留下很深的印象。游戏方面以制作《最终幻想》系列的概念形象插画著名。而田中芳树的小说版《亚尔斯兰战记》的插画也是他的力作。另外本刊也用过他的作品作为封面哦。

读者评选最受欢迎画师第 4 位

金子一马

《真·女神转生》



充分反映了ATLUS作品《真·女神转生》、《魔剑X》世界观魅力的画师就是这位在中国也是被许多朋友爱戴，不论是他本人酷劲十足的长相还是那些他笔下形态各异的妖魔鬼怪都使其的人气暴涨。恶魔一经他的描绘，不仅让你感到一种前所未有的新鲜感觉，还为许多国内同业者提供了良好的范本。

读者评选最受

漆原

《梦幻骑士 2》

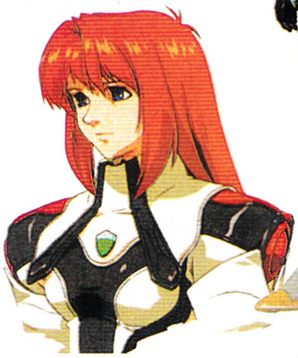
读者评选最受欢迎画师第 6 位

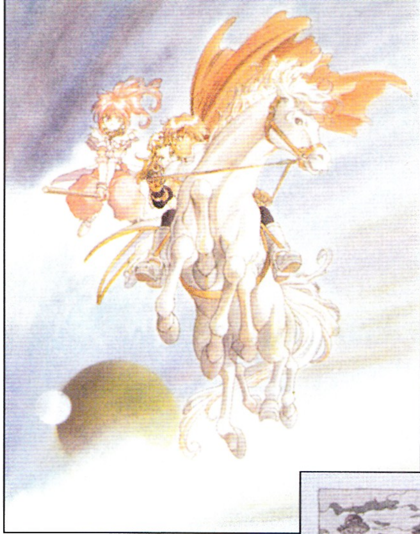
田中久仁彦

《异度装甲》、《异度传说》

被许多玩家认为是最成功的RPG作品的《异度装甲》以及该部作品的续作《异度传说》的角色设定就是田中先生了。其他在OVA作品《KEY金属偶像》和漫画《秘境探险》等作品中担任角色原案。







读者评选最受欢迎画师第 7 位

藤岛康介

《幻想传说》

这样的风格无论在游戏《幻想传说》和《樱大战》中，还是著名动画《我的女神》中都得到充分的美丽展现，相信随着中文PC版《樱大战》的推出，他的人气指数会得到进一步的提升。



读者评选最受欢迎画师第 8 位

鸟山 明

《勇者斗恶龙》、《超时空之钥》

不停为ENIX的《DQ》系列进行绘画的鸟山明先生，还曾为SQUARE的《超时空之钥》进行角色设定，但无论怎样绘制，总感觉有《龙珠》的影子笼罩在上，特别是孙悟空和布尔玛、特兰克斯等形象。

受 欢迎画师第 5 位

智志

2》



除了最新作《梦幻骑士2》外，还担任了一度超级著名的SLG作品《梦幻模拟战》系列的角色设定。他笔下艳丽的女子和美丽的男子的确很符合亚洲人的审美风格，但看多了总会产生一些逆反心理，角色描绘得过于艳丽反而将角色本身的魅力冲淡。



读者评选最受欢迎画师第 9 位

小林智美

《沙加 · 开拓者》

为SQUARE著名的《浪漫沙加》系列作角色设定的小林智美先生以小说配图、插画等著名，其似梦如幻的朦胧效果加上唯美的感觉也是拥有许多死忠的拥戴者。



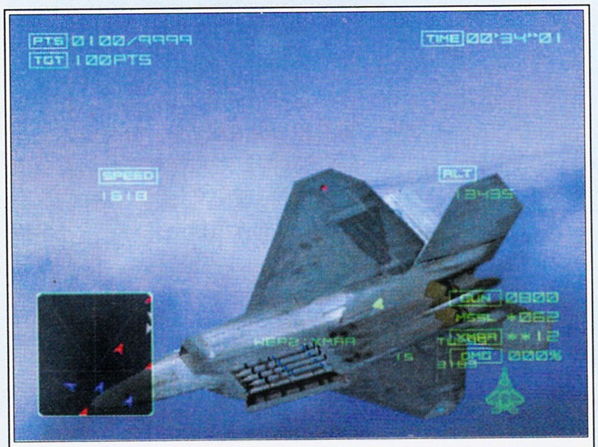
读者评选最受欢迎画师第 10 位

樱濑琥姬

《 淘 气 公 主 》

以担任GAST的《炼金术士玛莉》的角色设定为代表作，游戏方面最新作是在PS2上的角川书店的《淘气公主》。画风有些中世纪的风格，颜色的运用方面既不追求鲜艳的视觉冲击，也不刻意进行淡彩般的渲染。

活跃在游戏周围的人们



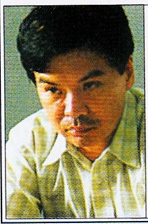




河野一聪先生

作为《皇牌空战4》的艺术指导，在被称为4度工作室的动画制作会社中担任故事制作，称《皇牌空战4》是以视觉作为主世界观的。





片渊须直先生

曾经是名作动画《魔女宅急便》、《记忆－大炮之街》的演出提携，现在担任《皇牌空战4》的动画监督。



《啪啦啪啦啪》角色设定
罗多尼先生

作为PS上著名的音乐动作游戏中可爱的主人公不仅令风林神魂颠倒，也令S·P想起早年玩穿该游戏时的悸动心情。

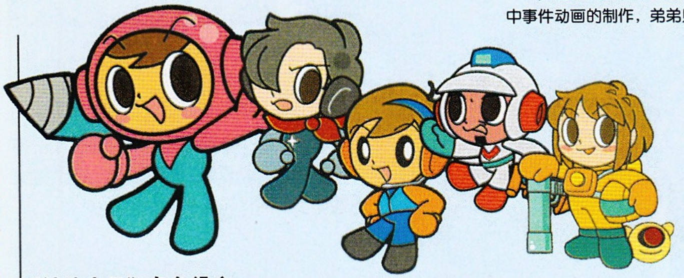




《北欧战神传》角色设定
吉成钢＆吉成曜先生

兄弟二人中的哥哥吉成钢曾担任PS版《幻想传说》中事件动画的制作，弟弟则主要致力于动画的制作。





《钻地小子》角色设定
马奇＆指田稔先生

该游戏不仅拥有良好的游戏性和精美的画面，其超可爱的游戏造型也确实是其成功基石之一。



《莉莉的工作室》角色设定
山形伊佐卫门先生

《炼金术士》虽然在中国不是很出名，但在日本却人气鼎沸，游戏中的原画和广告的制作全出自他手。



《装甲核心》机甲设定
河森正治先生

在这充满了游戏唯美的世界中邀游吧！

『吉他男孩』

326





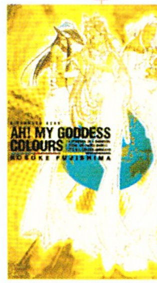
光荣的音乐游戏“吉他男孩”的人设326确实有些另类。

『樱大战3』、『我的女神』

藤岛康介

几部著名作品均可见他的功力之深。





『在遥远的时空之中』

水野十子



光荣的同名游戏也是出自水野十子之手，另外有同名漫画单行本共3卷已经发行。

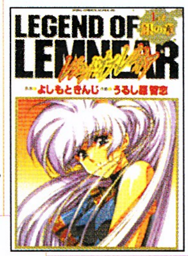
『安琪莉可』

由罗カイリ



在女性中有超级人气的《安琪莉可》系列就是由由罗先生描绘的众位守护圣徒。





『梦幻骑士2』

漆原智志

不仅担任该作的人设，还在日本几家著名的杂志作漫画连载工作。



『啪啦啪啦啪』

罗多尼



如此可爱的形象，它的生父就是生在纽约的艺术家罗多尼先生，游戏的电视卡通版已在日本播出。

『宠爱』

中村聪子



除《宠爱》本传外，还有《宠爱·纯白之预言者》作为PS版游戏发行。



『情歌』

きみづか葵





不仅作为漫画家，还出版单行本和为PC的美少女游戏作人设。



『白色猎人』

土屋杏子

『失落之蓝』

渡边明夫





作为电视卡通《宇宙战舰大和号》的角色设定近期作品还有《The Soul Taker》。

大墙画廊

彩版vol.55

廊主：SHADOW PHOENIX



《魔女》贵阳 吴泳

早年你送给我的礼物着实让当时的我"春心"荡漾了一把……



《春丽》吉林 BEVEN

要是春丽姐姐真的长成这般模样恐怕就没有那么多人喜欢这位香港女警了，ごめん……



《战士》济南 刘华涛

97年的陈洛和陈佩散发着一种久违了的飒爽魅力，年轻些的陈洛辫子还没留长呢？

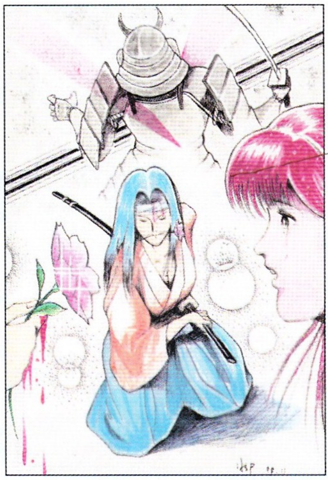


《斩杀》辽宁葫芦岛 薛峰

一刀两断的霸王丸和皱眉暗笑的牙神是否就此不再为谁最强而进行宿命的对决了呢？

《恋人啊——桔右京的最后一战》 南宁 黄世鹏

最后一战的对手怎么是这样阴暗的日本武士，他的实力比起超强的罗将神又如何？（比我更不要说了）





《无题》 云南 王丹（女）

突然有一种冲动想去学习梵语，大象（彩火新名）带我去印度找阿三。

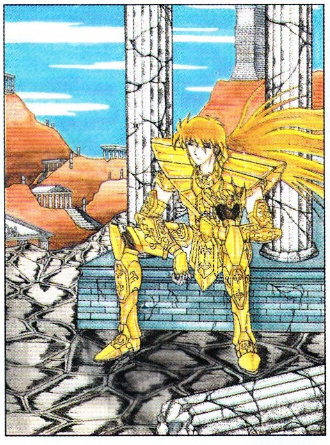


《SNK VS CAP之女更衣室》 大连 赵炳慧

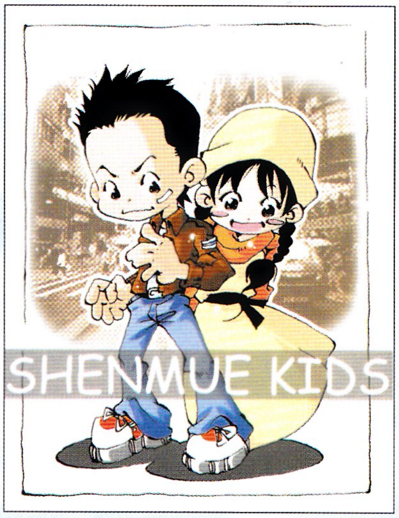
感到十分纳闷的事情是女更衣室中为何还有我S·P的柜子，竟然归属于CAPCOM的军团。

《沙加》不详

最接近神（我？）的男人终归是被我们凤凰一族的一辉打败的啊，^_^



这个夏天
感觉有生以来最闷热的一天
忘记9月号彩页画廊的安排
体会太空战士们的最终幻想
眼光停留在空港漫漫人海中的徘徊
绝决在奔流的情感涟漪和激起的无限梦想之中
将最终的信念刻在钢铁的风筝上放飞在心中最深的旷野
将最后的青春年少和万丈雄心一起燃烧在涅磐的彼岸
弥漫、翻腾、responsibility、splendid、排山倒海、枯、哭……

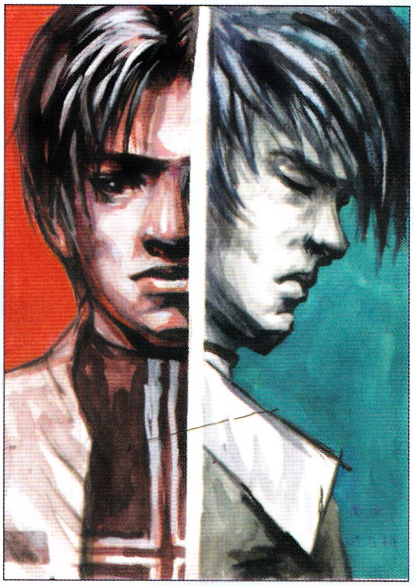


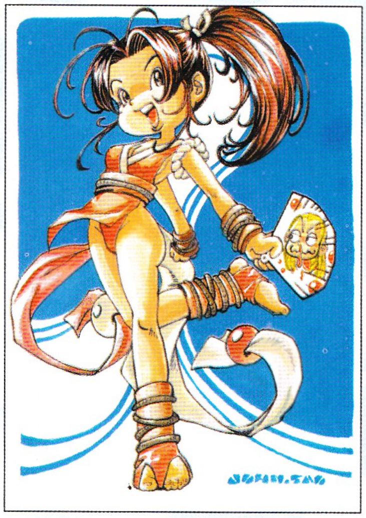
《莎木KIDS》D.F

背景那有些复古的都市光影衬托芭月凉那颇可爱的发型和莎花有些西藏风情的衣衫。

《无题》南京 达庆荣

第一感觉有种烈士雕像的味道，特别是草雉那厚厚的嘴唇和八神那紧闭的眼睛……



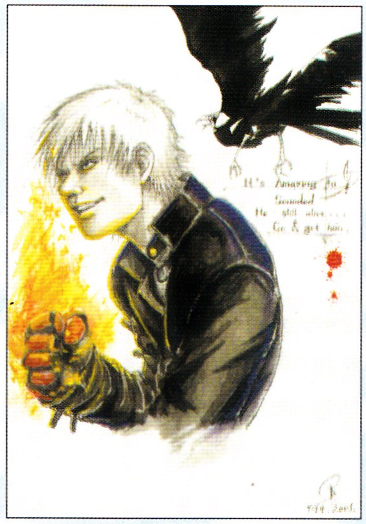


《舞》北京 陶哲

如此飞扬的舞安迪看见都会流鼻血，难道他与寒羽良有同样的嗜好，血真不值钱啊！

《K'》太原 任飞

你画上的英文令我很诧异哦，如此的K'很有影片"乌鸦"的feeling。



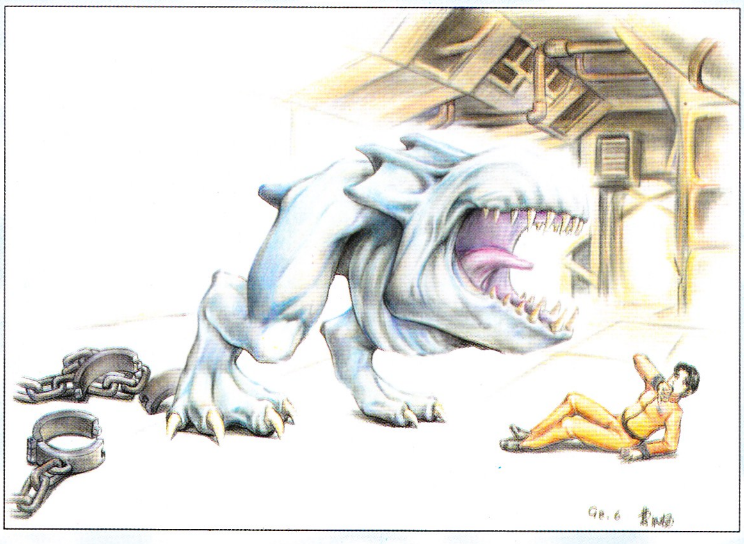
《罗将神水姬》北京 火影（女）

3年半前的MIZUKI，还是那么的妖艳动人，一双"妖眼"搞得旁边的风林意乱情迷。



《无题》天津 曹尔杨

没有眼睛的怪物究竟是谁？生化危机还是阿比历险记呢？FF XI中吃陆行鸟的怪兽？



妙趣横生 如此有趣的 三國志

在编辑部中，似乎对三国志感兴趣的人很多，不论从前一段时间中午评书的收听情况还是游戏的多种版本的PLAY情况都证明三国志的人气在编辑部中是居高不下的……

很久以前、中国被分成三个国家时的故事

三国志是陈寿所作的史书，记录发生在中国三国时代的历史。大家所喜欢的小说《三国演义》则是罗贯中按照三国志所作的历史小说。我们平时说的三国志其实是《三国演义》，这部小说讲的是主人公刘备征战一生建立蜀国，并为天下统一而奋斗的故事。但做为中国的本土故事，也许我们比起日本玩家更加了解许多，随便找个人就能说出许多三国的典故……



“决战2”是以《三国演义》为基础，并增加许多幻想要素的作品。



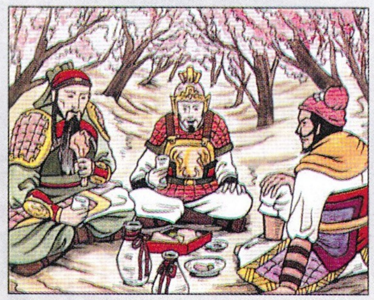
被称为一个时代的故事

三国志是指公元184年到公元263年中国汉王朝解体后诸国纷争的时代。与此同时代的日本邪马台国的卑弥呼也非常活跃。

为什么如此有趣呢？——三国志的无穷魅力

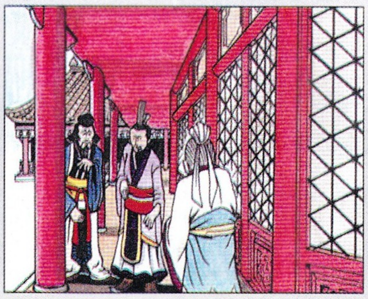
1、拥有魅力十足的人物

下面的图是桃园结义，刘备、关羽、张飞三人不求同年同月同日生，但求同年同月同日死的誓言下一同为统一天下而奋斗。而作为刘备的对手登场的曹操与年轻的吴王孙权、天才军师孔明等等具有魅力的角色纷纷登场，是三国志最大的特色。另外如云的猛将和遍布的智将军师个个形像丰满，颇具特色，将三个不同国度的风情尽情展现。



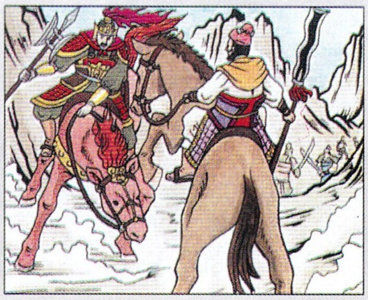
2、权利阴谋相交织的政治剧

打探敌人的动向、收集敌国的情报、扰乱敌国的政局。孔明的“天下三分之计”等超有名的策略、诈降的“埋伏之计”、绝世美女貂禅的“连环计”这一切都是为了将敌国打倒，可以说三国志所描述的是一场血雨腥风的政治斗争。其实是中国社会的一个缩影，尔虞我诈，瞒天过海，破釜沉舟等等不论是计策还是人与人之间的微妙关系都得到充分的体现……



3、军师的智谋、猛将的武勋

三国志中有很多将帅登场，其中有天下无敌的勇者如吕布。他所骑的赤兔马据说一天能走千里（约400KM）这样的马简直可以和现在的汽车相比了，后来归仁义的象征关公所有。而孔明与司马懿、周瑜这样的名军师的对决也是非常有意思的，斗智斗勇的同时令天下人看足一场戏。不由想起今年高考的作文状元那篇《赤兔之死》的文言文作品……



决战II的三国志人物事典

记得“决战2”刚刚推出时，许多朋友对其人设嗤之以鼻，但S·P却觉得很好（汗）……



刘备

战斗方面比不上关羽和张飞、在智谋方面远远的比不了孔明。是三国志中的主人公。在逆境中人们也仍然会支持他，刘备就是以仁德作为最高的武器。在本作中他与三国时代的第一美女貂禅有恋人关系、而演义中可从来没提到过一句（吕布投奔刘备后，两人也许见过面吧？！）作为历史梦幻剧来说还是不要太深究了。

诸葛亮

帮助刘备，为他的势力扩张



出谋划策的军事（君主的首席参谋官，CSO?），虽然真正的主角不是他，但是令人感觉他是三国志中重要的主角一般。在本作中他掌握着最高级的妖术，位居最强武将之列。

关羽

拥有值得骄傲的长髯，智勇兼备的一代名将。勇猛与信义兼备。在本作中能殴打失魂落魄的刘备令其振作（殴打君主？胆子果然不小）可以说是位热血角色。

张飞

拥有百人之力的壮汉，给人以蜀军之暴力男的印象。在演义最初就是个爱惹事的角色。在本作中基本是忠于原作的设定，不过三个可爱的女儿好象和大哥刘备一般年轻，真是很难理解（刘备的儿子就是娶了张飞的女儿做皇后？！）

赵云

被刘备称为全身都是胆，沉着冷静武勇无双的武将。在本作中，对赵云的描写有细微变化，但仍然是位超强的角色。毕竟是所谓汉帝国的大将军啊！





曹操

战争的专家、汉诗的达人。不断招揽人才，以统一天下为目标的三国真正的大英雄。不过为人有些冷酷。在本作中将他的缺点夸大，作为反面人物出现。不过好象决战II中真结局是曹操篇胜利才能看到的（恶人最强？）。

荀彧

支撑曹操霸业的军师，在曹操军中，由他推举的名将非常多，是个知人善任的贤士。在本作中被改为一名女军师，能力依然拔群。暗中喜爱曹操，最后竟然是曹操的皇后？？

夏侯惇

魏军的军事支柱，在本作中也在刘备面前出现。在演义中曾被人用箭射瞎了眼睛，而他拔下带有眼珠的箭将眼珠吞了下去，从而成为万古流传的传说。

司马懿

魏的军师，在曹操·刘备死后与诸葛亮进行了激烈的战斗，并成为了最后的胜利者。在本作中穿着怪衣服登场，总给人最后会叛变的感觉，实力匹敌孔明。





孙权

兄长·孙策死后一直努力的守卫江东的地盘。正直是孙权与曹操刘备相比的特点。阻止了曹操大陆统一之战——赤壁之战而形成了三国顶立的局面。在本作中设定基本与演义中无二。

周瑜

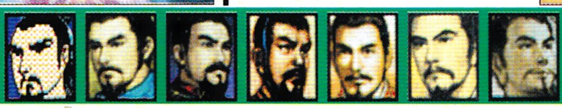
被称为“美周郎”的三国第一美男子（夫人是三国第二美女）吴国的军师兼军事最高指导者。在演义中是个处处被孔明算计最后郁闷而死的悲剧人物。在本作中并没有描述两人的暗斗，由于是吹笛子的高手，所以战斗前一定要吹笛子（比孙丽的作体操强多了？）。

弓腰姬（孙夫人）

是蜀吴同盟的重要一环，嫁给刘备的孙权的妹妹。在本作中以孙丽登场、在《真·三国无双》中以孙尚香登场。才能与武勇不比兄长差，在游戏中也算小有实力。



光荣三国志历代刘备全员集合



大耳垂肩的他在光荣推出的三国志系列中的样子就是左边这些哦！

其他人气三国游戏

以三国为舞台的游戏非常多，而且不仅是SLG类型，ACT类型的作品也是很多的，而在PC方面，以“三国志”人物为蓝本的作品中有许多是“大富翁”类型的。

事实上以三国志为舞台的游戏真是数不胜数，这里所介绍的是四部作品是在各个领域和各个时代有代表性的游戏。前2款是经典的动作类型，而后2款则是SLG的超级经典。其余的游戏也不乏有优秀的作品，但篇幅有限，恕无法在此一一介绍。



真·三国无双

PS2
动作、KOEI

在巨大的战场上自由驰骋，将敌人打倒的爽快游戏。虽然路线简单，但是在百万军中纵横驰骋是以前任何游戏无法作到的，是最初发挥PS2基本性能的作品。作为S・P超喜欢的动作游戏，这里向大家郑重推荐。





作为敌对势力也可使用

在FREEMODE中只要满足特定条件，就可以自由选择战场，和所谓的正义势力战斗。可以将张飞与曹操联手与刘备作战，体验与正常故事模式大相径庭的场面，不过特定事件在此模式中是看不见的。



吞食天地Ⅱ 赤壁之战

PS、SS
动作 CAPCOM

街机版的移植作品，表现刘备建立蜀国的历程，可以选择关羽、张飞、赵云、黄忠、魏延五人作战，在曹军中冲杀，以击倒每个区域BOSS为目的，而且还穿插许多历史事件。此游戏推出近5年仍然人气不减。是编辑部里清版动作游戏的最爱。特别是用街机模拟器在PC上玩耍，更是乐趣多多。想起从前在街机厅中三人共同奋战杀敌的情形，真感动，这款数年前的名作至今仍是人气不败。





三国志Ⅶ

PS2
SLG、KOEI

光荣系列集大成之作，此次可以扮演任何一位武将，通过不同的眼光来回顾三国历史。其中充满了RPG游戏探索的乐趣，而系统的更新，画面素质的更新也使玩家非常满意。尽管8代已经推出，但本作仍称得上是三国志系列的最强作。编辑部中的彩火和莱因都是此作的顶级Fans，特别是那个被大家戏称为“大象”的彩火经常整晚陶醉在三国的统一霸业中，而第二天困他个糊里八涂……





霸王的大陆

PS
SLG、NAMCO

最早在FC上发售的三国模拟游戏，后来复刻到PS上，而霸王大陆是中国玩家最早接触的三国游戏，其良好的游戏性至今仍为人们津津乐道。记得《电软》创刊号时就刊载了它的攻略，很受大家欢迎哦。莱因已将FC和PS版一一打穿了，还口口声声说“玩游戏太害人了……”其实他已经是游戏的重度受害者了，虽然不像彩火整日陶醉在三国中，但以欺负风林，发乱声和憧憬高达为美……



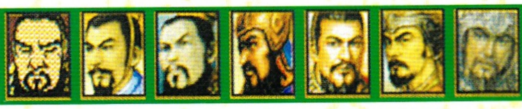


三国游戏一览表

三国游戏 SANGUO GAME

机种硬件	游戏名称	厂　商
PS2	真・三国无双	光荣
PS2、PS	三国志Ⅶ	光荣
PS2	决战Ⅱ	光荣
PS、SS	皇龙三国演义	XING
PS、MD、FC	三国志Ⅱ	光荣
PS、SFC、MD、PC-E	三国志Ⅲ	光荣
PS、SFC、SS、MD	三国志Ⅳ	光荣
PS	三国志Ⅳ加强版	光荣
PS、SS	三国志Ⅴ	光荣
PS	三国志Ⅴ加强版	光荣
PS、DC	三国志Ⅵ	光荣
PS、DC、SS	三国志Ⅵ加强版	光荣
PS	三国志英雄传	光荣
PS、SS	三国志孔明传	光荣
PS、SS	三国志・回归	光荣
PS	三国无双	光荣
PS、SS	升龙三国演义	IMAGINEER
PS、FC	NAMCO博物馆1（霸王之大陆）	NAMCO
PS、SS	吞食天地Ⅱ 赤壁之战	CAPCOM
SFC	超级三国志Ⅱ	光荣
SFC	横山光辉 三国志	天使
SFC	三国志正史~天舞灵魂	狼组
SFC	横山光辉 三国志2	天使
SFC	超级三国志	光荣
SFC	吞食天地~三国志群雄传	CAPCOM
SFC、SS	三国志英杰传	光荣
MD	三国志列传 乱世的英雄们	SEGA
MD	天舞MEGA-CD特别版	狼组
PC-E	英雄三国志	アイレム
PC-E	三国志~君临天下的英杰	ナグザット
PC-E	横山光辉真・三国志~天下是我的~	ナグザット
FC	三国志	光荣
FC	三国志~中原的霸者~	NAMCO
FC	吞食天地	CAPCOM
FC	吞食天地Ⅱ	CAPCOM

光荣三国志历代曹操全员集合



许多人最喜爱的三国人物，人称奸雄的一代枭雄！

街机风暴

VOL.1

【电软】让你感受街头玩耍的最强感觉

释放心灵深处的不羁与天真

炎炎夏日出去打球逛街又热又怕晒黑，还是室内运动比较好。可是室内运动除了唱歌、看电影、品茶、读书之外还有好去处吗？这时打街机绝对是好主意，而且街机的乐趣可是很多样化的呢！可以两人同乐，又可以满足个人表演欲，还能露一手功夫让女朋友尖叫，像这么好的去处没几个吧，如果是对街机陌生的读者也不要紧，接下来立刻介绍你最新最 HOT 的游戏，而且还有简易的说明哦！

1 源起

在很久以前，有个美国人觉得每天待在酒吧里除了喝酒之外没有什么好的休闲活动可以打发时间，于是便开始自行制造一种简单的电子游戏，放在酒吧里供人游玩。“两支乒乓球拍浮在空中，一颗按钮控制挥拍的动作，只需要将对手打过来的球打回去如此的简单”。后来这个IDEA被美国的大公司发觉，便开始研发出许多类型的游戏，但是几乎都是发行在个人电脑上。在当时拥有个人电脑的人非常的少，所以销售的成绩也很差，于是就出现了所谓的“街机”。

早期的街机非常的无聊（当然是跟现在相比而言），最早大流行的就是“太空侵略者”。这是一款最最最典型的射击游戏，操作一架战斗机，然后一架一架地将敌机击落，也可以说是后来的经典名作“小蜜蜂”的前身。只是小蜜蜂加入了“敌机有强弱之分”的要素，然后以强敌机的多寡来调整难度，以避免出现像早期游戏关卡一直重复循环，耐玩性大大提升。



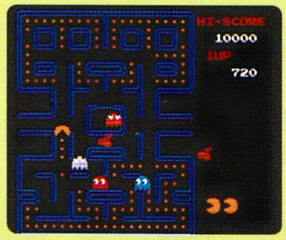
弹子机在早期可是相当受欢迎的街机游戏，至今仍有一群忠实的拥趸。

DDR旋风让街机的概念得到进一步的演化。

■ 历史名作



1978年 TAITO 太空侵略者



1980年 NAMCO 吃豆小精灵



1985年 CAPCOM 魔界村



1986年 TECMO 未来战士



1989年 CAPCOM 快打旋风

2 发展

时光飞逝，街机的成长速度也以倍速在计算，短短二、三十年的时间就演变到各种声光效果俱佳的游戏，在世界各地供各位玩家享用。不论是如何梦幻的题材，游戏公司总是能够让它成为一个游戏，创造出一个又一个的电玩高峰，让玩家体验幻想般的娱乐。在电玩迷的眼中，街机一向是电玩界中的时髦象征，使用最新科技、最接近真实、最高价位……最后便开始出现所谓的“体感机”。

体感机指的是以模仿各种形态的运动，或者是幻想的题材，让玩家享受身临其境的特殊机种，也是一般人最能接受的游戏，因为除了浅显易懂之外还更容易溶入剧情之中。所以在这三期杂志中便分各类型以连载的方式向各位读者介绍较新和较流行的各类体感游戏。

以速度来决胜负 竞速篇

KEYWORD : SPEED

一般来说，在街机厅最常看到的游戏就属于它了。不论是什么样的店，多少都会放上一两台赛车游戏让玩家玩。而竞速游戏也已经有多元化的趋势，不再只有赛车类型一支独秀，现在不乏有赛马、划船、脚踏车……等新形态的游戏。

1 Daytona USA2(雷特娜赛车2)

■基本资料

厂商：SEGA

评价：★★★★★★★★

上手难度：中

著名的雷特娜赛车相信不少玩家都知道吧，可是2代却是等了很久才出现，不但画面精美度大幅提升，就连操作的难度都提高不少，有时只要一个不小心，车子就会360度大回转个好几圈。

这代同样是提供三种跑道，分别是初级、中级、高级。而排档则是四段，不过建议赛车游戏的新手用自动排挡（AT）就好了，转弯时要减速就踩煞车。跟其他车子擦撞的话，会造成自己车子的损害，这样速度会下降哦，要尽可能避免。

评语 很单纯的赛车GAME，只是要高速感的话，玩这台是很好的选择，其实各家的赛车各有各的优点，但是这台却是最适合新玩家上手的，一方面可以享受漂亮的背景，还可以享受高速度的甩尾，很不错吧。





2 Crazy Taxi(疯狂出租车)

趣味型的赛车GAME，你扮演一位出租车司机（有四个角色可选），看看在一定时间内能载多少位乘客，不过乐趣就在于我们这位司机为了快速到达目的地，可谓是不择手段，逆向行驶是小意思，还有从公园、机场正中央冲过去的场面。另外一方面，在此游戏里的这个城市可是非常完整的哦，有兴趣的话不妨整个城市跑一圈，别有一番趣味。

操作只有一个方向盘，左边有个排档控制前进和后退，下面的踏板左边是煞车，右边是油门。游戏的方法是先载乘客，路上一个个被圆圈包住的就是了。再来就跟着绿色指标前进，到了指定地点将客人放下就算是完成一次行程，如此的反复行程，就可以增加游戏时间，不然画面上方的时间一到，游戏就宣造结束。

评语 疯狂出租车是很好玩的游戏，除了题材趣味之外，还有很多爆笑的镜头，比如海底也有乘客之类的，还有乘客来不及赶到目的地时还会骂司机呢。

■基本资料

厂商：SEGA

评价：★★★★★★★

上手难度：中

3 Dunhill Bikers(登喜路脚踏车赛)

真正考验玩家体力的游戏恐怕就非此款游戏莫属了，因为你必须“真的”一直踩一直踩才能够过关，不过骑脚踏车不踩就太奇怪了吧。别担心，说是消耗体力，其实还不至于让你精疲力尽。但是在上高坡时会比较难踩，下坡时也可以省点力气，是很真实的设计。至于操作说明上其实也没有什么特别需要说明的，只不过笔者建议在踩的时候不要坐在椅子上会比较好控制，不然在你使尽全力踩的时候，想要调整重心也会变得很不容易。

评语 对平常就有在骑脚踏车的人来说，玩这个游戏就像喝水一样简单，可惜有些朋友平时只顾玩游戏，身体因缺乏锻炼而十分虚弱，玩起来是十分吃力。所以大家在玩游戏的时候也要注意身体健康的保护哦。

■基本资料

厂商：NAMCO
评价：★★★★★★★
上手难度：易



我踩我踩我踩踩踩踩!



4 Sega Rally2(世嘉拉力2)

什么车种最能够经得起各种路面的考验？那一定要问Rally赛的参加者，因为这里所有的车子对付平地、沙地、雪地、雨天通通没问题。Sega Rally2里面拥有目前世界Rally赛中的各种著名赛车，让你可以充分地感受每架车子之间的优劣差异。这架赛车游戏跟一般的并没有什么不同，但是却多了一根“手煞车”（风林这个自称“解放司机”的东东居然以为手煞是MT(手动档)，真可爱……），就在座位的右边而已，它可以用来甩尾过弯道，这在Rally赛中是非常简单的事，只要方向盘打到底，立刻就会出现一个漂亮的甩尾，练都不需练。

评语 车子特殊的移动蛮吸引人的，毕竟游戏使用的是世界赛中实实在在的车子，光是看到这些赛车就会觉得能够应付这些恶况路面是一件很不简单的事。

■基本资料

厂商：SEGA
评价：★★★★★★★★
上手难度：中上

■历史名作

5 CybeR Cycles

厂商：NAMCO

NAMCO摩托车竞赛名作，在各地的街机厅几乎都看的到它的存在，可以四人连线对战，适合三五好友一同游玩。



6 FINAL FURLONG

厂商：NAMCO

这一款算是比较奇特的一款游戏，玩家不再是开车，而是骑赛马。游戏的风格是满有趣的，玩家真的就像骑在马上一样，要不停的抖动，笔者建议玩家要玩的时候最好有心里准备，因为通常玩完后您的双脚都已经发软了。



7 RACING JAM CHAPTER II

厂商：KONAMI



KONAMI的赛车名作，大画面是这款游戏的特色，而且速度感和真实度都相当的高，仿佛真的在开车一样。

游戏厅小常识 1 禁烟篇

一般来说，游戏厅给人不好的印象就是烟雾弥漫的地方，不管你有没有抽烟，只要一进去游戏厅，出来后一定满身烟味。而现在大多数的游戏场也都有禁烟，所以希望各位烟友们，在玩GAME的时候，也能够发挥一下公德心，要抽烟就到吸烟区去，让不吸二手烟的玩家们有个好的游戏环境。



在密闭式的场所抽烟，不仅会让空气变糟，也会影响到不吸烟的玩家。



魏蜀吴董卓南蛮！编织三国志的英雄，陆续现身！



真·三国无双2

厂商：光荣

类型：战术动作

发售日：2001.9.20

http://www.gamecity.ne.jp/

PS2



真三国无双2

最强的豪杰·最狂的战士·最勇的将帅

据最新的报道，“真·三国无双2”已经有20名武将登场。在前作，除了魏蜀吴3大势力外，还能选择黄巾族头领“张角”和北原霸者“袁绍”等等的第3势力。一共有28名角色可以选择，相信在本作中应该会有逾30名角色登场，会不会有什么超强的隐藏人物呢(譬如说岳飞)？



魏的张郃是在此作新登场的角色。从装在手上的钩爪来看，好像擅长体术。



手拿大刀砍杀敌人的是独眼斗将夏侯惇。跟同样身在魏营的夏侯渊是堂兄弟。



凶暴的南方民族之王

孟获

孟获

南蛮民族的领袖。拥有巨大的身躯和野兽般的风貌。为了自我民族的利益，引发多起战事，四处掠夺。对诸葛亮抱持“威胁自治”的敌对意识，一心想要杀之而后快。性格单纯、凶暴。在战斗中，利用攻击用的巨大护手和强大蛮力，打击敌人。

南蛮王的猛妻

祝融

祝融

孟获大王的老婆。自称是传说中的火神“祝融”的后裔。个性偏激，行事作风很鲁莽。受到兵士和人民带着恐惧与思慕的崇敬。祝融威风凛凛的态度和孟获压倒性的暴力存在感，已经变成南蛮军的象征。在战斗中，以刀身像回旋镖的剑，击垮敌人。

■世嘉硬件上最后的机器人

スーパーロボット大戦α for Dreamcast

机战 α

文/Danger Boy
责编/雪佛来

DC 厂商:Banpresto 类型:SLG
发售日:2001 年 8 月 30 日

系统介绍

此作与以前 ps 版的系统大致相同，并没有多大的改动。在 DC 版中加入了“机战 N64”的合体攻击和“外传”中的一些新指令与精神，还改动了一些特殊能力，为此就上述几点来详细说明一下。

●合体攻击：当我方单位攻击敌人时，如果我方机体是同一系的，并且所使用的武器也属同一类型就可发动合体攻击，比如科特罗驾驶的沙扎比与阿姆罗的 ν 高达，这两个机体的最强武器均为浮游炮，为此在攻击时他们可使用合体攻击，但合体攻击时有一定的硬性要求－－必须是同一敌人的周围 8 格范围内才能成立，届时机体会多出一项武器，上面会标明武器所需要的气力与 EN 要求，满足条件就可使出合体攻击，在合体攻击时所得的经验值由发动攻击的单位获得。

●精神:此作的精神是围绕“外传”来走的，“魂”不再是提升 3 倍攻击力而是 2.5 倍，舍身为 3 倍、去掉了“大激励”、“集中”所需的精神点数变为 15、“信赖”不在是回复指定单位的 30%HP 改为回复 2000 点 HP、“激励”不是以前的对指定单位提升 10 点气力，而是提升使用者邻接 4 机体的气力。

特殊能力：PS 版的“底力”要在能力持有者机体 HP1/8 时发动，此作改为 1/4 是发动，且命中、回避提升 30%，而不是 PS 版的 10%。

有可能还有一些其它的改动，我们就把它留在下期的研究室把……

攻略

本作的攻略与 PS 的大致相同，只在一些细节处做了点补充，在这就把主要的流程与特殊情节提一下(真实系)。

序章:略

第一话バニシング・トル－パ－
胜利条件:敌全灭
败北条件:主人公被击破
要点:等援军来了全灭敌人，很简单的一关，主要是为了让玩家熟悉系统。
熟练度提升条件:操作确认しない

第二话 黑いガンダム
胜利条件:无人机体接触、敌全灭
败北条件:主人公、クワトロ被击破
要点:无
熟练度提升条件:2 回合内接触无人驾驶机
(过关后选择ブリフィングル－ム)

第三话 ホワイトベ－ス救出
胜利条件:敌全灭
败北条件:初期 2 机体被击破
要点:部队合流后全灭敌人
熟练度提升条件:出击せず样子を见る

第四话 死神と呼ばれた G
胜利条件:敌全灭
败北条件:母舰被击破，我方全灭
要点：敌母舰 70%一下会撤退，要注意保护死神高达
熟练度提升条件:用カミ－ユ说得エマ

第五话 ジオンの亡灵
胜利条件:7 回合防守母舰
败北条件:母舰被击破，我方全灭
要点:注意黑色三连星
熟练度提升条件:7 回合内敌母舰击破

第六话 对绝、极东基地
胜利条件:敌全灭
败北条件:母舰被击破，我方全灭
要点:两队合流后将敌人各个击破
熟练度提升条件:无

第七话 レッツ!コンバイン
胜利条件:敌全灭
败北条件:小队单位被击破
要点:等待援军后将敌人全灭
熟练度提升条件:无

第八话 出击!その名はジャイアントロボ
胜利条件:敌全灭
败北条件:初期机体被击破
要点:无
熟练度提升条件:甲儿达と一起に行く

第九话 未知なる灾い
胜利条件:敌全灭
败北条件:母舰被击破，我方全灭
要点：等待援军后将敌人全灭，要注意中途敌人有援军
熟练度提升条件:无
(过关后分支路线 A:ジャブロ－へ行くか、B:南アタリア岛へ行くか)

路线 A

第十话アムロ再び
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:过关后熟练度 6 以上，G－3 高达入手
熟练度提升条件:无

第十一话 白いモビルス ツ
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:敌人很强，等援军到达后再开战
熟练度提升条件:リカ－ル击破

第十二话 战いは谁のために
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:第三回合敌人有援军
熟练度提升条件:无

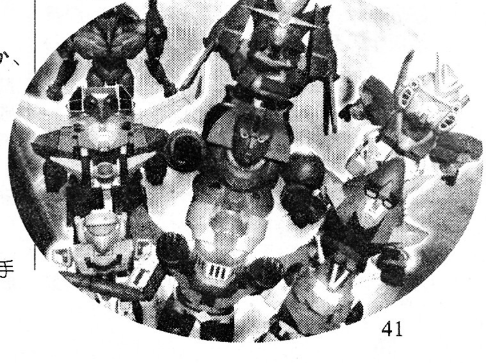
第十三话 翼を持ったガンダム
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭，母舰被击破
要点:要当心 W 高达
熟练度提升条件:ヴィレッダ击破
(对话选择:肯定する)

路线 B

第十话 目觉めよ、勇者
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:こっそり出击

第十一话 ガンダム强夺
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:当心强敌“青色巨星”
熟练度提升条件：将高达 2 号机 HP 打到 50%以下

第十二话 野望の男
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭，母舰被击破
要点：将敌人击退后在水中有很强的 BOSS 出现
熟练度提升条件：4 回合内ガ－ト击破，シ－マ击破



第十三话 少女が见た流星
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:与 A 路线的此话大致相同
熟练度提升条件:无
(对话选择:肯定する)

第十四话 父との约束
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,敌机基地侵入
要点:第六回合地方出现援军
熟练度提升条件:5 回合内敌全灭

第十五话 使徒、袭来
胜利条件:第三使徒击破
败北条件:EVA 被击破,我方全灭,母舰被击破
要点:运用用"脱力"
熟练度提升条件:命令があり次第、出击する

第十六话 咆哮、EVA 初号机
胜利条件:第三使徒击破
败北条件:EVA 被击破,我方全灭
要点:让第三使徒将 EVA 击破
熟练度提升条件:无

第十七话 GRGR2
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:击破ゴ-ゴン大公后再将 GR2 击破
熟练度提升条件:击破ゴ-ゴン大公

第十八话 ゼ タの鼓动
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:注意别让 Z 高达孤军深入
熟练度提升条件:フアを出击させない,トロワ击破

第十九话 第二次直上会战
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:EVA 攻击敌人士兵,W 高达攻击敌人 BOSS
熟练度提升条件:依赖しない

第二十话 决战、第 2 新东京市
胜利条件:4 回合内敌全灭
败北条件:EVA 被攻击,母舰被击破
要点:无
熟练度提升条件:3 回合内敌全灭
(过关后分支 A:EVA 二号机 C 合流、B:极东基地に残る、C:リガ,ミリティアと接触)

路线 A

第二十一话 圣战士たち
胜利条件:敌全灭
败北条件:母舰被击破,我方全灭
要点:用ショウ说得トッド
熟练度提升条件:无

第二十二话 エレの灵力
胜利条件:8 回合内我方全体地图北侧脱出
败北条件:条件未达成,我方全灭
要点:让ショウ与トッド交战
熟练度提升条件:4 回合或 5 回合内达成条件

第二十三话 ナの国の女王
胜利条件:母舰防御或南端到达
败北条件:母舰被击破,ショウ被击破
要点:运用合体攻击可轻松过关
熟练度提升条件:グラン·ガランを逃がす,ショット击破

第二十四话 オ-ラロ-ド
胜利条件:敌全灭
败北条件:母舰被击破,ショウ被击破,我方全灭
要点:第三回合敌人有援军
熟练度提升条件:2 回合内パ-ン击破

第二十五话 东京上空
胜利条件:敌全灭
败北条件:母舰被击破,我方全灭
要点:用ショウ说得ガラリア
熟练度提升条件:无

第二十六话 红いエヴァンゲリオン
(A、B 路线共通)
胜利条件:使徒击破
败北条件:EVA2 号机被击破,母舰被击破,我方全灭
要点:敌战舰 HP80%以下时撤退
熟练度提升条件:先に EVA 输送舰队と合流する,EVA2 号机 3 回合内使徒击破

路线 B

第二十一话
兽を超え、人を超え、いでよ神の战士
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:尽量使"断空我"的气力提升能使用"断空光牙剑"
熟练度提升条件:ヴィレトッタ击破,シャピモ击破,甲府市に向かう

第二十二话 战いの海へ
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:不能与スカ-ル-ク交战
熟练度提升条件:无

第二十三话 マジンガ-Z 对暗黑大将军
胜利条件:敌全灭
败北条件:甲儿、铁也被击破
要点:利用地形合理分配精神点数,敌人的 2 个 BOSS 在 HP30%以下时会撤退
熟练度提升条件:敌 BOSS 击倒

第二十四话 ボルテス起死回生
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:ボルト·クル-ザ-

第二十五话 シャ-キン恶魔の战い
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:3 回合后五飞做为敌方援军出现,用ショウ说得ガラリア
熟练度提升条件:无

路线 C

第二十一话 ホンコン·シティ
胜利条件:8 回合母舰守卫或敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:用カミ-ユ说得フォウ
熟练度提升条件:发进用カタパルト附近を搜す



第二十二话 ガンダム·星の海へ
胜利条件:3 回合我方单位生存或敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:シ-マ的 HP50%以下时撤退且敌全军撤退
熟练度提升条件:训练に出る,シ-マ击破

第二十三话 始动ダブルゼ タ
胜利条件:敌全灭
败北条件:ZZ 或 Z 高达被击破母舰被击破
要点:无
熟练度提升条件:飞艇 3 回合内母舰归还

第二十四话 ソロモンの恶梦
胜利条件:敌全灭
败北条件:コウ被击破,我方全灭,母舰被击破
要点:用 GP-01 将 GP-02 击破
熟练度提升条件:GP-02 击破

第二十五话 クロスボ-ン·バ-ンガ-ド
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破,我方全灭,母舰被击破
要点:灵活使用 F91
熟练度提升条件:让 F91 攻击ドレル

第二十六话 海からのマレビト
胜利条件:使徒击破,敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:无
熟练度提升条件:3 回合内用 EVA2 号机将使徒击破

第二十七话 **マシン**展开
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:用**リムル**说得**フラグ**,敌战舰50%以下时会撤退
熟练度提升条件:敌战舰击破

第二十八话 EOT**の**岛
胜利条件:使徒击破
败北条件:使徒登陆,我方单位被击破
要点:用"脱力"使使徒不能防御
熟练度提升条件:用EVA零号机将使徒击破,用母舰将使徒击破

第二十九话 黑**い**超斗士
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:先让主人公与恋人交战再与**イルム**交战,然后再让主人公与恋人交战2回,最后将恋人的HP搭到80%以下时用主人公说得恋人。不能击破敌人任一机体
熟练度提升条件:
(过关后分支:选择"力押**しによる**作战")

第三十话 精灵凭依
胜利条件:使徒甲乙同一回合内击破,敌全灭
败北条件:条件未完成
要点:击倒使徒后敌援军在左侧出现
熟练度提升条件:三回合内使徒击破
(过关后分支A:EVA**で**弹丸**を**受**け**止**める**、B:打**ち**落**とす**)

路线 A

第三十一话 奇迹**の**价值**は**
胜利条件:**マクロス**防卫,敌全灭
败北条件:**マクロス**防卫线被突破,我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:无

第三十二话 **スペ ス・フォ ルド**
胜利条件:**マクロス**防卫,敌全灭
败北条件:**マクロス**防卫线被突破,我方全灭
要点:敌人在各个方向都有援军
熟练度提升条件:**マクロスを**护卫**する**

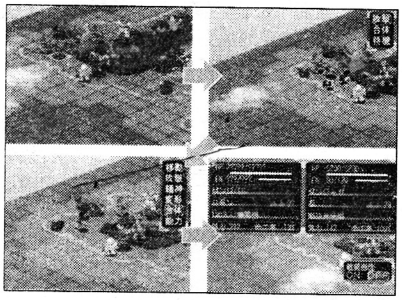
第三十三话 **アームド・アタック**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:敌人均为战舰,部队要以超级系为主。**ブリタイ**舰受一定伤害后会回复HP
熟练度提升条件:5分后**にトランスフォメ ション**

第三十四话 天敌**との**遭遇
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:无
熟练度提升条件:应战**しない**

第三十五话 **イングラムの**真意
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:让**リュウセイ**与**レビ**交战
熟练度提升条件:**イングラム**击破

第三十六话 **ミス・マクロス**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:呼**び**出**しを**无视**する**,5回合敌全灭

第三十七话 木星**からの**逃亡者
胜利条件:敌全灭
败北条件:**ヴァルシオ ネ**R被击破,我方全灭
要点:让**リュウセイ**与**レビ**交战2回
熟练度提升条件:**ヴァルシオ ネ**R**を**助**けるを**,4回合敌全灭



第三十八话 人类**を**导**くもの**
胜利条件:敌全灭
败北条件:条件未达成,我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:无

第三十九话 **ファ スト・コンタクト**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:无
熟练度提升条件:**カムジン**击破

路线 B

第三十一话 **ブービー・トラップ**
与路线A的第三十二话大致相同

第三十二话 **カウント・ダウン**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,**マクロス**被击破
要点:无
熟练度提升条件:**マクロスを**护卫**する**

第三十三话 **トランス・フォーメーション**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:不能击破"五飞"
熟练度提升条件:**ゼントラ ディ**战舰击破

第三十四话 隐**された**杀意
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:让**リュウセイ**与**レビ**交战,过关后"**リュウセイを**励**ます**"选择
熟练度提升条件:**イングラム**击破

第三十五话 **サタン・ファイト**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:敌人的运动性很高
熟练度提升条件:**マクロスに**进入**した**敌**を**追**う**,3回合敌初期配置全灭

第三十六话 **リン・ミンメイ**
胜利条件:3回合内辉指定地点到达
败北条件:条件未达成
要点:第5回合敌人有援军
熟练度提升条件:无

第三十七话 **ジュピトリアン**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:让**ウッソ**与**カテジナ**交战
熟练度提升条件:"**カテジナを**击**たない**"选择

第三十八话 帝国**の**女王
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:让**リュウセイ**与**レビ**
熟练度提升条件:**リュウセイで**2回攻击**レビ**,用**カトル**、**デュオ**分别说得**トロワ**与**ヒイロ**

第三十九话 终末**への**前奏曲
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:等待援军到达后再全灭敌人
熟练度提升条件:无

第四十话 **ビッグ・エスケ プ**
胜利条件:我方敌舰内脱出
败北条件:我方单位被击破
要点:第2回合敌人在出口处有援军
熟练度提升条件:用**マックス**将**ミリア**击破

第四十一话 **バイバイ・マルス**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,敌基地侵入
要点:第2回合与第6回合敌人有援军
熟练度提升条件:未沙**を**基地**に**行**かせない**
(过关后分支路线A **リンホ ス**Jr、B **ゴラオン**、C **グラン・ガラン**)

A 路线

第四十二话 **アクシズからの**使者
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:用**カツ**说得**サラ**
熟练度提升条件:**シロッコ**击破

第四十三话 **プルとアクシズ**
胜利条件:突入部队**アクシズ**到达
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:用**ジュド　**说得**プル**
熟练度提升条件:敌全灭

第四十四话 **リィナの皿**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点: 我方机体进入市区后敌人援军出现,**ハマ　ン**超强但最好击破她
熟练度提升条件: 用**バ－ニィ**说得**クリス**,我方 17 回合内脱出基地

第四十五话 漆黑**の**天使来**たりて**
胜利条件:我方脱出
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:别碰**イングラム**的新机体
熟练度提升条件:6 回合母舰退出

B 路线

第四十二话 父**よ**地球**は**近**い**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点: **ハイネル**击破后画面上的敌人全撤退,然后新敌人出现
熟练度提升条件: **ジャンギャル**击破,**ハイネル**击破

第四十三话 静止**した**暗**の**中**で**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点: 用**ショウ**说得**トッド**,将"断空光牙剑"改满
熟练度提升条件:**マトリエル**击破**ショウ**说得**トッド**

第四十四话 赤**い**发**の**女
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:第三回合敌援军出现
熟练度提升条件:**テイタ　ンズに**基地**を**明渡**す**

第四十五话 神**か**、魔**か**…
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:"使徒**バルディエルと**战**う**"选择可获得 EVA 三号机
熟练度提升条件:无



C 路线

第四十二话 **ジュピタ－・ゴ　スト**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:第五回合**クロノクル**撤退
熟练度提升条件:**クロノクル**击破

第四十三话 宇宙**に** D **く**妖花
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:第三回合敌人援军出现
熟练度提升条件:**シ－ブック**达**に**先行**させる**

第四十四话 **ゼロと**呼**ばれたガンダム**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:不能击破**カトル**
熟练度提升条件:用主人公说得**カトル**

第四十五话 强袭、阻止临界点
胜利条件:指定地点到达
败北条件:条件未达成
要点:让**コウ**与**ガト－**交战
熟练度提升条件:**ガト－**击破

第四十六话 第三**の**力
胜利条件:敌全灭
败北条件:恋人被击破,我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:无

第四十七话 男**の**战**い**
胜利条件:使徒击破
败北条件:使徒基地侵入
要点:让使徒将 EVA1 号机击破
熟练度提升条件:无

第四十八话 谁**がために**钟**は**踊**る**
胜利条件:我方机体护卫
败北条件:条件未达成
要点:多用地图兵器
熟练度提升条件:敌全灭

第四十九话 进路**に**光明、退路**に**绝望
胜利条件:我方战场脱出
败北条件:母舰被击破
要点:不能恋战
熟练度提升条件:无

第五十话
ヴァリアブル・フォ－メ－ション
胜利条件:敌全灭
败北条件:母舰被击破
要点:敌人在第 2 和第 3 回合有援军
熟练度提升条件: **ドレイク**击破,**イングラム**击破
(过关后分支路线 A **ラ　・カイラム**、B **ゴラオン**、C **グラン・ガラン**)

A 路线

第五十一话 **ダカ　ルの**日
胜利条件:**クワトロ**议会堂到达
败北条件:条件未达成,我方全灭
要点:让**カミ　ユ**说得**フォウ**,然后将她击破
熟练度提升条件:**シャアとして**应

第五十二话 **バイブレ－ション**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:用**プル**、**ジュド－**说得**プルツ－**,用**クワトロ**说得**クエス**
熟练度提升条件:无

第五十三话 **ソロモン**攻略战
胜利条件:指定回合内母舰**ソロモン**到达
败北条件:条件未达成,母舰被击破
要点:**グワジン**被击破后敌援军出现
熟练度提升条件:"**マクロスで**强攻"选择,**リックドム**方部队 3 回合内全灭,**マクロス** 12 回合内**ソロモン**到达

第五十四话 女**たちの**战场
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点: 用**カツ**说得**サラ**,让**リュウセイ**与**レビ**战斗
熟练度提升条件:**レビ**击破,"**ジュピトリアン**…"选择

第五十五话 驱**け**拔**ける**岚
胜利条件:指定回合内我方单位指定地点到达
败北条件:条件未达成,我方全灭
要点:用**コウ**说得**ガト－**
熟练度提升条件:无

B 路线

第五十一话 **あしゅら**男爵**散る**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:敌人每回合有援军出现
熟练度提升条件:4 回合内**あしゅら**男爵击破

第五十二话 魔神皇帝
胜利条件:敌全灭
败北条件:甲儿被击破
要点:第 3 回合敌人援军出现
熟练度提升条件:何**とか**时间**をかせぐ**

第五十三话 地球**を**赌**けた**一骑打**ち**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:除了健一外其他人不得与**ハイネル**交战
熟练度提升条件:**ハイネル**达**を**见逃**す**

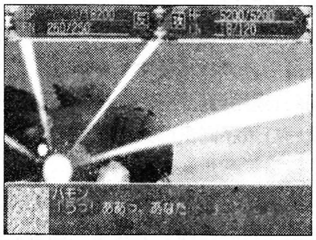
第五十四话 思**い**出**を**未来**へ**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:无

第五十五话 父の胸で泣け！
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:**ガンバスタ**－有新武器出现，让健一与**ハイネル**交战
熟练度提升条件:无

C路线

第五十一话 **ガラスの**王国
胜利条件:体全灭
败北条件:我方全灭
要点：让**ヒイロ**与**ミリアルド**交战，第5回合时敌人援军出现
熟练度提升条件:敌人援军出现时**ミリアルド**生存

第五十二话 王国崩坏
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点：熟练度52以上**サイバスタ**－新武器“乱舞の太刀”出现
熟练度提升条件:



第五十三话 **クロスファイト**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件：无人机体击破，**ビショット**击破

第五十四话 异邦人**たちの**归还
胜利条件:指定地点到达
败北条件:条件未达成,我方全灭
要点:用**ショウ**说得**トッド**,不能将敌人全灭
熟练度提升条件:**ドレイクの申し入れを受ける**

第五十五话 女王**リリ－ナ**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:无

第五十六话 **ジオンの**幻像
胜利条件:4回合敌卫星到达,敌全灭
败北条件:条件未达成,我方全灭
要点:用**ジュド**　说得**プルツ**
熟练度提升条件:停战**を受け入れる**

第五十七话 天使**の**轮**の上で**
胜利条件:特定单位指定地点到达,敌全灭
败北条件:条件未达成,特定单位被击破,我方全灭
要点：突入单位机体运动性大幅强化，用**カツ**说得**サラ**
熟练度提升条件：作战**を引き受ける**，**シロッコ**击破,**ヒイロ**或**ウッソ**到达**エンジェルハイロウ**中心
（过关后分支路线A**エンジエルハイロウ**、B**アクシズ**）

A路线

第五十八话 胜者**と**败者**に**祝福**を**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:让**ヒイロ**击破**ミリアルド**
熟练度提升条件:无

第五十九话 **せめて、人间らしく**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:**ユ－ゼス**击破

第六十话 最后**のシ**者
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位未被击破
要点:无
熟练度提升条件:让主人公击破**カヲル**

B路线

第五十八话 神**の**国**への**诱惑
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:第二回合敌人援军出现
熟练度提升条件：**リュウセイ**与**ヴィレッタ**战斗，主人公与**ヴィレッタ**战斗，忍与**シャピロ**战斗,**マサキ**与**ヴィレッタ**战斗

第五十九话 **クロス・タ－ゲット**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件：**ユ－ゼス**击破，忍达**を止める**

第六十话 战士、再**び**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点：等待第3回合我方出现援军，下回合敌方援军出现
熟练度提升条件：用**クワトロ**说得**ハマ－ン**,**ジュド－**与**ハマ－ン**交战

第六十一话 运命**の**矢
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:敌全灭
熟练度提升条件:**ロンド＝ベル**队**を**先行**させる**,9～11回合内敌全灭

第六十二话
爱,おぼえてりまか
（前半）
胜利条件:防卫线守护
败北条件:敌防卫线突破,我方全灭
要点:第2回合敌人援军在两边出现
熟练度提升条件:无
（后半）
胜利条件:敌旗舰击破
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:无
熟练度提升条件:越早击破敌旗舰熟练度越高

第六十三话 终**わりの**始**まり**
无

第六十四话 Air
（前半）
胜利条件:敌全灭
败北条件:**アスカ**被击破
要点:当心EN
熟练度提升条件:无
（后半）
胜利条件:敌全灭
败北条件:**アスカ**被击破
要点:无
熟练度提升条件:无

第六十五话 **ギア・オブ・デスティニ**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:无

第六十六话 绝望**の**宴**は**今**から**始**まる**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:**カミ－ユ**击破**シロッコ**以后使用不能
熟练度提升条件:无

第六十七话
この星の明日のために
（前半）
胜利条件:敌战线突破,敌全灭
败北条件:我方全灭,**エクセリオン**被击破
要点:用地图武器
熟练度提升条件:无
（中盘）
胜利条件:**エクセリオン**制定地点到达
败北条件:**エクセリオン**被击破,我方全灭
要点:用地图武器打开缺口后迅速过关
熟练度提升条件:无
（后半）
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点：**ラオテギヤ**的最终机体被攻击后会4次HP回复，几道后真正的BOSS出现，让**リュウセイ**说得**イングラム**,**ユ－ゼス**也会回复4次HP
熟练度提升条件:无　（全文完）



黄金の太陽

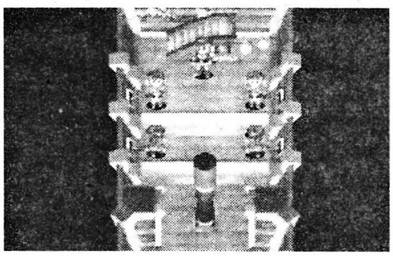
GBA	厂商:任天堂	类型:RPG
	发售日:2001年8月1日	

责编/Danger Boy

梦幻攻略终于完成，希望大家对这款游戏仔细品尝，有什么问题或发现我们下期的研究室见

剧情:出了村子的罗宾一行在路上遇见了一个精灵，它加入后罗宾的能力得到了很大的提升，它还告诉罗宾，共有**4**种属性的**21**个精灵分散在世界各地。罗宾一行人来到**クープアップ**村，在那**イワン**的加入使得小队的战力得到加强，并帮助村子抓住了**3**个小偷。

流程:到**クープアップ**村后在村长家**イワン**加入，之后去宿屋**2**楼，在那见到有两个可疑人物，抓到他们后用**イワン**的**リード**特技调查他们，然后从宿屋旁的梯子上到屋顶，在阁楼内用**ムーブ**推开箱子，进



入密室后看见有个人被绑在墙角，最后与宿屋的小偷战斗后罗宾等人就离开了村子。

剧情:为了打听封印之石的消息，罗宾一行往**ビリビノの**町而去，**イワン**不知为什么先行而去。罗宾他们来到**ゴマ**山**みゃくのどうくつ**，在那罗宾又与**イワン**相遇，他们一起向**ビリビノの**町而去。

流程:用**ムーブ**特技推树桩来前进，在一处有个树桩被藤蔓缠住，**イワン**来了后用他的**スピン**特技去除藤蔓便可推动树桩。进入洞中后有不少地方要用特技才能通过，有一处要将上层的树桩推到水池中才能通过，并能在此找到一个精灵。离开洞库后向右，罗宾他们终于来到了**ビリビノの**町。

剧情:罗宾一行来到了**ビリビノの**町，在那他们听说村子受到了神木的诅咒，为了进一步调查，他们向上来到**マッコイ**宫殿，在那他们打听到了很多消息，得知要让变成树的人复原，就要找到神木树并解开诅咒。为了解放受到诅咒的村民，罗宾一行向神木树所在地**コリマ**森而去。

流程:入**ビリビノの**町后在村内打听有关诅咒和神木树的消息，然后向上去**マッコイ**宫殿，在那与建造房屋的工人交谈后进入房子，与领主交谈后便可离开村子。在**バリケード**要用**ムーブ**推开木箱前进。

剧情:通过**バリケード**后罗宾一行来到了**コリマ**村，在那大部分的人都受到了诅咒,，为了解开诅咒罗宾在村中稍作休息后就向**コリマ**森出发了!

流程:在村中的民家后有地道能找到精灵。来到**コリマ**森后要靠推动树干才能前进，在最后右一处要先放干水池中的水后将树干推动，再放水后才能通过。(在此详细的方法不加说明)来到**トレト**树之前，听**トレト**说自己被邪恶之心占据，希望大家帮它驱除邪念。罗宾通过树内错综复杂的迷宫，在最上层从中间的树叶那跳入下几层的洞中，最后掉到底层，与**トレト**的邪念交战胜利后**トレト**便恢复了正常。(在树枝的最右上角有精灵加入)

剧情:トレト树恢复正常后却没能使受害的人回复，原因是**トレト**树因为刚才的事件而使得自己的力量骤减不能运用神力。为了得到让**トレト**树恢复力量的**ヘルメスの**水，罗宾一行向北部的**マーキュリー**灯台而去，在那**メアリィ**的加入使得罗宾一行的战斗力提升到了极点。

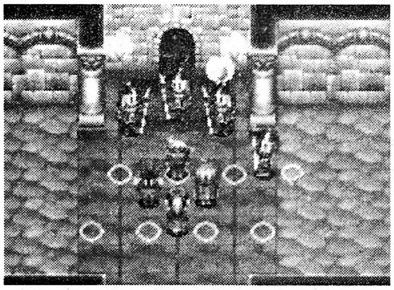
流程:穿过**ビリビノ**西北的山洞，罗宾一行来到**イミル**村，在那他们为了去**マーキュリー**灯台而做准备。(用**ムーブ**特技将雪人移到冰河中就可得到洞中的精灵)，在民家中遇到**メアリィ**，取得**からのポトル**后罗宾一行向**マーキュリー**灯台而去。

剧情:同样是为了**ヘルメスの**水的罗宾一行与**メアリィ**在**マーキュリー**灯台相互辅助，运用自己不同的特技一起前进，并在最后打败了闻讯而来的赛特御罗斯之后终于取得了**ヘルメスの**水。

流程:在灯塔内机关重重，首先罗宾要找到现行一步的**メアリィ**，用**ムーブ**特技帮她前进，然后会从一个高处掉落在女神像门前，这时用**メアリィ**对女神像施展**プライ**特技来唤醒女神的力量，而后罗宾在平台上能借助神力在水面跳动**3**次，去右边的通路，解开几个水管谜题再经过几个瀑布内的秘道，最后罗宾一行来到一个有彩虹的房间，在神像前让**メアリィ**再次使用**プライ**特技,**BOSS**战。在灯塔的最上层,罗宾一行遇上了旧敌赛特御罗斯,他自然对罗宾的行动百般阻拦，但现在的罗宾已经和以前不一样了，在大家的共同努力下终于打败了赛特御罗斯。回到灯塔底层，



那的圣水正不停的涌出，用**からのポトル**收集满满的一瓶圣水后罗宾马不停蹄的回**コリマ**森去了。



剧情：取得了圣水的罗宾一行回到**コリマ**森，让**トレト**恢复神力后拯救了**コリマ**村，回到**ビリビノの**町后，当地的领主还让罗宾从地下宝物库中挑选宝物来答谢罗宾。罗宾因为在此地并没有得到多少有关封印之石的情报，于是罗宾一行又向下一个目标而去。

流程：罗宾一行回到**コリマ**森，在**トレト**前使用圣水后**トレト**恢复了神力，并使得所有受到诅咒的人回复了过来，神树**トレト**也感谢罗宾拯救了大家。离开**コリマ**森后罗宾回到**ビリビノの**町向领主汇报情况，领主为了感谢罗宾他们而从宝物库拿出宝物来答谢他们。离开了到**ビリビノの**町，罗宾一行来到**フ－チン**寺，在那并没有和游戏有关的剧情，只是在瀑布内的洞库有精灵加入和一些道具，如何取舍请玩家自行定夺。首先要打听有关瀑布洞库的情报，在寺庙中的老和尚什么都不说，用**イワン**的**リ－ド**特技得知洞库情报后便可进入瀑布下的洞库。进入洞库后首先要找到**りゅうの**像，然后将**りゅうの**像安放在一个蛇头像上，之后石像会吐出火焰，在地上就会显现出一个影子，那是隐藏通路的倒映。在通道的最深处能找到名为**フォ－スのオ－ブ**的道具。

剧情：任然没有封印之石的情报，罗宾只能继续寻找，没想到在去**アルティン**村的途中遇上了不少怪事。

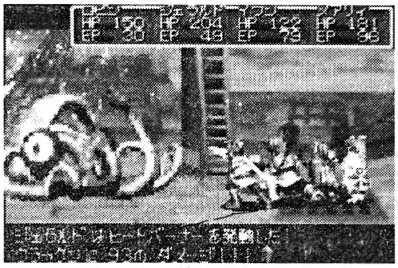
流程：モゴリ森，它本身就是一个迷宫，要想离开这森林要按照"下、右、右、下、左、左、下、下、下"的顺序才行，最后击倒**BOSS**就能离开森林。然后罗宾一行来到**シ－アン**村，在那并没有设么事情发生，在整理一番后众人向**アルティン**村而去。

剧情：アルティン村好像刚发过大水，除了山上的几间幸存的房屋外，其它的都被水淹了，原来这来了**3**只水怪，它们不停的向外吐水，就是它们把村子淹了的，为了拯救这村子罗宾义不容辞，一路追踪水怪进了**アルティン**矿山，并最终将它们打败。

流程：在山洞内的迷宫并不算很复杂，主要是灵活运用特技开路，并用开关来改变铁道的方向，当击倒所有的**3**个水怪后村子就能恢复正常了，而后在脱出山洞的时候要用新习得的特技。

剧情：通过矿山洞窟，罗宾一行来到**ラマ**寺，在那**イワン**习得了**イマジン**新特技，能够看透一切事物得真相。为了帮助**ウルムチ**，罗宾一行进入了茫茫无边的**ラカマン**砂漠。

流程：在沙漠中行走时会有疲劳度，当疲劳打到极点时角色的**HP**会下降，但在沙漠中有水池可以恢复疲劳度。用**イワン**的**イマジン**特技探索沙漠中的岩石圈，就能发现有各种东西，还有一个精灵加



入。沙漠中有许多沙瀑布，用**イマジン**特技能发现有洞窟可以进入，在出口处的洞窟有**BOSS**，要当心它一回合攻击两次。

剧情：罗宾一行穿过了沙漠来到**カレイの**町，在那罗宾见见到了领主，并准备坐船出航去**トレビ**。于是一番忙碌后罗宾一行又向港口出发了。来到港口买了船票却不能出航，原因是人手不够……为了能尽早出航，罗宾又回到**カレイの**町找愿意出航的人，一番周折后终于能远行了。

流程：在**カレイの**町要找到领主，打听完消息后去港口，买了船票后去找船长，得知人手不够后回**カレイの**町，在宿屋找到两个战士，然后去广场，跟人群一起去港口，再找船长他还不愿意出航，原因是没找到锚，锚就在船上的了望塔，拿了给船长就能出航。在航行途中不时的有海怪袭击，罗宾要不停的击退海怪让传继续航行，期间会有船员被海怪击倒，罗宾要从旅客中挑选几个人来当船员，如果让女性去当船员会有搞笑的对话，在击倒**BOSS**后航行就结束了。

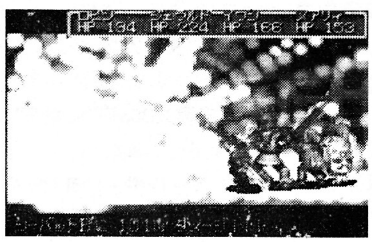
剧情：一番波折后罗宾一行终于来到**トレビ**，这就是一个赌城，在城中有好多**MINI**游戏可以玩，但要用前期得到的**グ－ムチケット**才能参加，获胜后能获得道具或金钱。罗宾来到领主的家中，可找遍了整座宅邸都没找到领主，听里面的下人说领主失踪了！为了找到领主，罗宾一行向附近的**アルタミアどうくつ**洞窟而去。

流程：在洞库内一片漆黑，只有很小的一点视野，但用**イワン**的**イマジン**特技能看得更远。在途中罗宾他们见到一个隐形的人，为了让他回复原形，罗宾答应他去找解药。在洞库深处有一个**5**块岩石的地方，这时出现**5**色转盘，当转盘转到哪种颜色就要相应的挑出一块岩石与之对应，用**イワン**的**イマジン**特技就能看见岩石的颜色，所以应该能轻松通过，得到**レムリアの**药后把药给那个隐身人，这时领主的手下也正好来到洞中，双方都大吃一惊，原来那个隐身人就是领主.

剧情：回到**トレビ**，领主让罗宾参加当地的比赛，在领主的一番盛情下罗宾不好拒绝，而且还能获得奖品，何乐不为呢？比赛完后罗宾离开**トレビ**向**ヴィ－ナス**灯台而去，但路上要经过**スハ　ラ**砂漠，那可不比**ラカマン**砂漠，敌人又多又强，而且机关重重，前途艰险啊……

流程：参加比赛与剧情无关，获胜与否只关系到所赢取的道具，比赛完后罗宾能在领主那习得隐身的特技。离开**トレビ**，向下来到通行所，在那遇见领主的管家，然后来到沙漠入口的**スハ－ラ**村，在那罗宾一行找到了从灯塔回来的士兵，他们都受了伤，看来灯塔那又有不寻常的事发生。来到**スハ－ラ**砂漠，有很多小龙卷风档住去路，如果被吹走就会回到**スハ－ラ**村，被卷入旋风的时候用**アクア**特技就能不被吹走，但一定会发生战斗。此地的遇敌率超高，因此要多用逃跑。在沙漠的出口处有一个大龙卷风，用同样的方法就进入**BOSS**战，这次的**BOSS**极为强大，一定要小心对付(建议等级**30**左右)。在沙漠中有一个红色的龙卷风，打掉里面的敌人（可以不打）后龙卷风不会消失，让它把你吹走就能来到隐藏的迷宫"宝岛"。（详情请见后文）

剧情：来到**ヴィ－ナス**灯台的附近，那到处都有士兵的尸体，场面惨不忍睹。罗宾总算进入了塔内，但奇怪的是没有通道能让他们上到塔顶。为了能调查清楚这件



事罗宾又向バビ灯台而去。后来罗宾才得知バビ灯台与ヴィーナス灯台是相通的！罗宾来到顶层，在那他们终于见到了幕后的元凶赛特御罗斯和梅娜塔伊，什么也不用再说了，只有战斗才能说明一切…………

流程：出沙漠后回经过一段山地，在右下角有个山洞，出洞后会看见一艘船，以后就能坐船去任何地方。出洞后来到ヴィーナス灯台的附近，进入灯台后在右上有石柱，将其推开后进入洞内有剧情，通过关闭的大门时要用イワン的イマジン特技。离开ヴィーナス灯台后向上到达最后一个城镇，在那换好装备后就要进入バビ灯台，里面最难的谜题是女神像的排位，正确的方位是：左上红、左下绿、中间黄、右上青、右下紫。最后来到ヴィーナス灯台，这的迷宫就留给大家自己解决把，前面就是游戏的总 BOSS，为了完美爆机大家努力啊！



宝岛攻略

地下一层

解说：迷宫没什么难的，BOSS 也很简单。

取得道具：111 元、どくけしそう、ヒールナッツ、ガードナッツ

地下二层

解说：迷宫难度一般，对 BOSS 时注意先打倒**ナイトメアクイーン**

取得道具：222 元、ハッピーペッパー、ミステリィソード、きづけぐすり

地下三层

解说：使用**キャッチ**取得钥匙打开上面的门来拿道具，红色的钥匙要用**イマジン**的特技，对 BOSS 注意先打**リッチゴースト**

取得道具：333 元、サイクッキー、けむりだま、ようせいのゆびわ、あおいかぎ、あかいかぎ

地下四层

解说：一般的迷宫，很强的 BOSS，用物理攻击很有效果

取得道具：444 元、レジストスクリーン、ねむりだま、エナジークリスタル

地下五层

解说：注意使用特技，BOSS 的数量多，使用全体攻击魔法

取得道具：555 元、ヒールポーション、ラッキーメダル、くろしょうぞく

地下六层

解说：用**ムーブ**特技移动木桩移动，追击地之**ジン**时用**ストップ**用通常攻击能轻松获胜

取得道具：666 元……

地下七层

解说：使用**キャリー**特技前进，BOSS 的弱点是水

取得道具：777 元、ラッキーメダル、エナジークリスタル、じゃしんのメイス

地下八层

解说：使用**チルド**注意 BOSS 的毒属性攻击

取得道具：888 元、ヒールポーション、けむりだま、だてんしのゆびわ

地下九层

解说：细心就能通过 BOSS 用魔法攻击有特效

取得道具：999 元、ふっかつのせいすい、ねむりだま、ムラマサ

最终层

解说：这的 BOSS 是游戏中最强的，如果战胜它，那灯台的 BOSS 就不在话下。BOSS 无弱点，一回合行动 2 回，如果没取得全部的精灵就算了把！

取得道具：デーモンメイル

全魔法一览

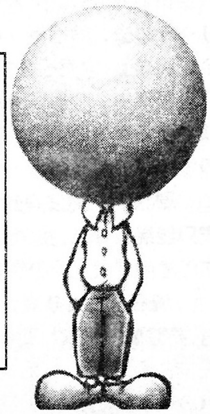
リード：听懂狗说的话，得到情报必须的魔法。
ウィッシュ：全员 HP80 回复
ムーブ：移动状态恢复。
ウィッシュウイル：全员 HP160 回复
イマジン：见到隐藏宝箱。
ピュアウィッシュ：全员 HP400 回复
リフト：从浮游岩石下通过。
リバイブ：战斗不能回复
チルド：将水冻住从上面通过。
プルーフ：见到魔物。
キャッチ：召唤树上的魔物。
アンチドウテ：毒状态回复
アクア：将挡路的小型火焰龙卷风消除。
グロウ：地图上终止树苗
リターン：从迷宫中回到入口
フォース：使用冲击波
シャドー：在影子中隐身。
ストップ：让物体停止运动。
キャリー：让轻的物体停止运动。
スピン：可斩草
キュア：味方一人 HP70 回复
キュアライト：味方一人 HP150 回复
キュアベスト：味方一人 HP300 回复
プライ：味方一人 HP70 回复
プライウエル：味方一人 HP200 回复
アネストプライ：味方一人 HP1000 回复。

漫长的攻略终于告一段落，这款 GBA 游戏可以说是最近最棒的游戏，无论从画面还是音乐剧情来说都是上乘之作，希望每一个玩家都要去玩一下！

在此 Danger Boy 建议没有 GBA 的玩家用模拟器在电脑上玩，在 www.eboyo.com 有这游戏下载并提供模拟器，Danger 我也要感谢 eboyo 网站对我的工作提供软件支持，谢谢！

九月 GBA 又有大作！《超级机器人大战 A》不可错过！请大家密切注意我刊下期动向，Danger 我会尽快为大家献上完美攻略。

我是新来的 Danger Boy，以后负责攻略部分，我一定会为大家送上又新又快的攻略，大家要支持我啊！





《机战 A》就是棒！大家踊跃投稿啊！！

■攻略连载第一回■



不思议的迷宫

风来的西林 GB2 ~沙漠的魔城~

腕轮在本作中受到了制约，今作的腕轮在承受一定程度的攻击后就会出现裂痕(ヒビ)，若再继续使用的话便会崩坏并消失。

GBC	厂商:CHUNSOFT	类型:RPG	对应:通信线
	发售日:2001.7.19	售价:4500日元	

基础讲座 进入迷宫前的注意事项

● 每次冒险结束回到村庄后LV都会降为1，因此锻炼强力的武器和盾便显得尤为重要；

● 进入迷宫所带道具不受限制，但若在迷宫中被打倒后身上所有道具都会消失；

● 西林身上最多只能持有20种道具，多余的只能扔掉或是放入壶中；

● 由于设定了满腹度，所以饭团是必备的道具，满腹度降为0后，每回合都会损失HP；

● 迷宫中采用回合制，不与怪物接近时是同时动，与怪物接近时便分先攻后攻，因此让怪物先靠近你而得以采取先攻便较为有利了；

● 快速移动中若经过道具，则只显示道具名称而不能捡起，另外还可用来与NPC同伴交换位置；

● 在同一层迷宫逗留太久，就会被飓风吹回村庄(共警告3次)，并且身上道具全无，所以在警告第3次之前务必迅速走下楼梯。

基础讲座 性格各异的NPC角色

(剧情发展到“ジヤハンナムの扉”迷宫时NPC才会加入)

● **ゼヴマイガー1号**：到人形屋花500G购买，视它在迷宫中的战绩和被破坏情况可更换2号、3号……最后能够进化成**フーリョクオー**。

● **ペケジ**：攻击力高的力量型的角色。但是能量消耗大，肚子饿得很快。

● **お童**：特技是“目つぶし”，能令敌人看不到东东，攻击力一般。

● **マーモ**：万屋2楼发生剧情后加入，外形酷似大箱子，可以存放西林的道具，将道具投掷给它即可存放。



一次只能和一名同伴协力冒险，如何选择就要因个人喜好而定了。

剧情流程攻略

茫茫沙漠中，风来人西林(**シレン**)和宠物柯帕(**コッパ**)忍着多日的疲劳和空腹的煎熬，努力寻找着绿洲，希望能找到食物和淡水以回复体力尽快脱出沙漠。谁知屋漏偏遭连夜雨，西林和柯帕遇上了罕见的风沙暴。在风沙暴的猛烈袭击下，西林和柯帕终于支持不住昏迷了过去，直至风沙暴停止后意识依然没有恢复过来。这时两个影子来到西林面前，将西林拖往充满着诡异色彩的魔城，并关进了牢狱，西林能平安脱出魔城吗?那就要看玩家你的身手了。

魔城内の牢屋(共6层)

善良的阿迪卡公主(**アテカ姫**)不忍看到西林受尽折磨，偷偷地从秘道潜入牢屋救出西林。西林刚从秘道爬出，就被魔城兵发现了，这时尽量不要与魔城兵交战，虽然他们攻击力很弱但HP很高，而且杀死他们并不会得到经验值，所以还是尽快脱出算了。自3F开始出现了催眠的机关，多用斜步行走就可轻松通过(如果不慎在迷宫中被打倒，可看到魔城兵用“抽心大回转”将西林扔回牢屋的精彩镜头)。

沙漠の町イルパ

脱出魔城的西林和柯帕来到魔城附近，具有异国风情的沙漠之町**イルパ**，在料理屋遇见了自称“西林の弟”的贝克吉(**ペケジ**)。料理屋店主的女儿莎奇(**サチ**)非常好客，做了很多料理来招待他们。西林与贝克吉边吃边谈，贝克吉说魔城的地下有古代遗迹存在，里面沉眠着大量财宝，而他便是为寻宝而来到这儿的，为了不引起村人的注意，贝克吉决定与西林在晚上进入古代遗迹。

古代遗迹(共10层)

进入古代遗迹后，贝克吉望着遗迹墙壁上雕刻的图腾兴奋不已，得意忘形之间结果竟踏中机关掉到陷阱里了，由于陷阱过深，西林无法救出贝克吉，唯有先行一步进入古代遗迹深处。

这个迷宫难度不高，但要注意7F以后出现的怪物**ヒツジしんかん**，它会使用魔法降低西林一半的攻击力，对西林大大不利。

没费多大功夫进入了遗迹最深处的“**閉ざされた部屋**”，此时贝克吉也脱出陷阱到达了这里。二人看到所谓的宝藏——一个神像模样的物体就摆在桌上，并不断散发着异样的光芒。贝克吉忍不住上前取走了神像，刹那间整个遗迹剧烈地晃动起来，眼看就要崩塌了。西林和贝克吉迅速往外逃命，途中遇上了领主的手下渣刚(**ザガン**)，他不仅抢走了神像，还将贝克吉打伤，之后飞快地逃走了。西林只好背上贝克吉先返回**イルパ**町疗伤。

在领主居住所大天守阁，当渣刚将神像交给领主时，领主向渣刚道出了原来这是个邪神像。由于贝克吉的触动解除了封印，邪恶的东西苏醒了，只要待到满月之夜，就可以将它们复活。这么说，莫非领主有控制这些邪恶东西的能力?因狂暴化而失去村人们信赖的领主，究竟其真正的目的是什么呢，而魔城又为何在一夜之间出现诸多怪物呢?一切还是个谜，只有慢慢解开了。

此时魔城外的沙漠领域突然变得广阔了很多，而且魔城也笼罩在一片邪气之中，看来真是有可怕的事情要发生了。

魔城东小天守(共13层)

流程：石垣内の藏(1~5F)→魔城二之丸(6~9F)→暗夜の间(10~12F)→魔城东小天守(13F)

攻略要点：①自这个迷宫开始出现商店，所卖道具不确定，运

气好的话可买到极好的道具哦；②从 6F 开始迷宫内开始出现机关，要小心探索；③10～12F 出现的怪物**ミドロ**有腐蚀你的武器和盾的特殊能力，建议在远处射箭攻击或将装备解除再与它战斗。

解开魔城之谜，找领主便是最直接的方法。当西林来到魔城东小天守，领主的忠臣渣刚已恭候多时了，西林唯有拔剑应战，由于渣刚的攻防都较高，建议借助**バクスイの**卷物和**パワーアップの**卷物的力量，打败他就易如反掌了。

领主看到渣刚惨败，竟然将渣刚“人道毁灭”了，好狠的领主！柯帕上前欲取走邪神像，却被领主一个“月光掌”打至重伤，而西林也被领主打翻在地，眼看二人就要惨遭领主的毒手，幸好少女（**お龙**）及时赶到，她使用特技“目**つぶし**”使领主的双眼暂时失明，然后阅读**もちか**之**りの**卷物将西林和柯帕送回了**イルパ**町……

看到西林能够平安回来，贝克吉激动得猛地抱住了西林……（这段情节充分体现了 CHUNSOFT 的制作功力，请玩友们用“心”去感受，笔者在此就不再多述了）。之后到村庄最上方的出口找到龙，龙告诉西林满月之夜就要到了，复活仪式即将在大天守阁进行，希望能够得到西林的协力一起打倒领主，阻止他复活邪恶力量。西林当然爽快地答应了。

魔城大天守阁（共 19 层）

流程：城壁内部（1～5F）→魔城本丸（6～11F）→修罗の间（12～15F）→银の间（16F）→金の间（17F）→最上の间（18F）→魔城大天守阁（19F）

攻略要点：①6～8F 出现的**サムライどん**有反击的特殊能力；②12～15F 出现的**かろふりせんにん**会使用魔法令你心神不定（表现为攻击往相反方向），这对西林大为不利，若中了该魔法可用射箭攻击来撑过去；另外，这几层出现的鬼面武者（**きめんむしゃ**）被杀死 4 回合后会变成亡灵，只要这种亡灵进入其他怪物身体内，立马会使其升 1 级，其些怪物升级后实力可是提升极大，绝对让你瞠目结舌，因此尽量要避免这种事情发生，除非你实力足够；③16～18F 出现的**パおう**有令你不能张口的特殊能力（即不能吃饭团，药草及读卷物），这会令西林随时陷入困境，对付这类怪物最好不要与其在同一直线上，并且多向其投掷混乱草、睡眠草等负面道具令其带上异常状态便容易对付了。

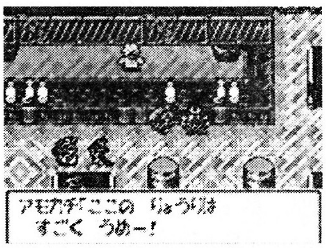
西林进入魔城后经过“渡**リヤグラ**”，这时龙已先一步在小袖**の**部屋找到了阿迪卡公主。阿迪卡向龙道出仪式开始后她可能会暂时失去记忆，因此将宝玉交予龙托她转交给西林，以阻止领主进行邪恶的仪式。

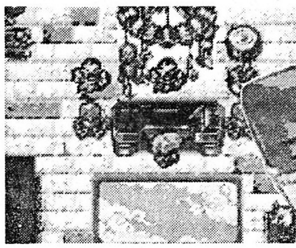
终于来到了大天守阁，邪恶的满月仪式已经在进行中了。领主说要在仪式完成之前先解决掉一只**ネズミ**（老鼠），是否指的是躲在屏风后的西林呢？只见领主一个“阿修罗闪空”（豪鬼？）闪到一根柱子后，将藏匿多时的龙一脚踹了出来。在领主强大的霸气之下，龙竟然无法施展特技了，这时领主已暗运内劲，准备要对龙作最终了断。怎么办，难道龙就要这样去见 GOD？幸好我们伟大的英雄西林并不是懦夫，英雄救美是理所当然了。西林救出龙后，接过龙给他的阿迪卡公主的宝玉，在宝玉不思议的力量下，竟然逼使领主不自主地退后了几步。领主怒吼一声，拔出双剑作誓死一战，正当西林与领主激战得难分难解之时，突然魔城一阵晃动，原来仪式已经完成，领主要获得强大的暗黑力量了，一时之间力量大增，震飞西林手中的剑，一脚将西林踹飞至老远。

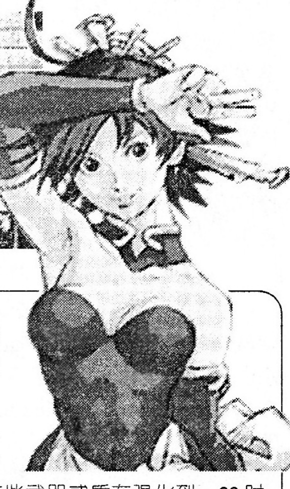
领主的身体开始发生异变，一只长着翅膀的恶魔**キュラス**从领主身体爬出，众人均大惊失色，西林也握紧了手中的剑。这时邪神像发出一束月光，直射魔城附近沙漠的一个小沙丘上，众人还未回来神来，**キュラス**已飞快地夺过了邪神像，直往月光落下的沙丘飞去，留下的只有阵阵狂笑声回荡在大厅内。正当众人一头雾水之时，魔城开始崩塌了，石块瓦砾不断地往下掉，眼看一根大柱子就要砸到西林，幸好贝克吉及时赶到出手救了西林。众人赶紧逃离魔城，临走前贝克吉背上奄奄一息的领主……

回到村庄后，贝克吉请了驱邪师欧巴巴（**オババ**）来看望领主









基础讲座 沙漠之町イルパ的主要建筑物

● 仓库：是存放西林冒险所带回来的道具的重要场所，虽然存放数量是有限的，但会随着剧情发展而慢慢扩建（注：存在仓库中壶内的道具会消失）。

● 料理屋：为村民提供各种美味的料理，其料理可是非常出名的哦！西林不幸在迷宫内被打倒后，会被送到这里的 2 楼由料理屋店主的女儿**サチ**照顾。

● 训练所：去迷宫之前可先来这里提升一下等级，分“训练”（**くんれん**）和“特训”（**とっくん**）2 种。训练仅是提升等级，而且会随训练次数的增多而收取费用；特训则主要是到已通过的迷宫内收集道具（可设定最高层数）

● 万屋：这里绝对是风来人不可不来的地方。

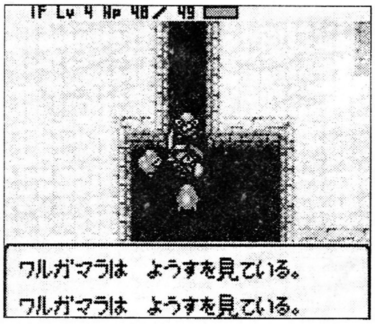
A 银行：可将身上的钱存到银行，以免在迷宫内被打倒后身上连一个铜板也没有了。

B 道具屋：与店主进行买卖道具的交易（注：在村庄时无法对道具进行使用等操作）

C 煅冶屋：可煅冶武器（**きたえる**），修复破裂的腕轮（**しゅうり**）和分解已合成能力的装备（**はずす**），某些武器或盾在强化到 + 99 时再去煅冶的话可煅出其强化型版本，有些还是无法在迷宫内直接入手的呢！所以各位一定要多试验试验了。（大家可探求一下最终的武器和盾是怎样炼成的）。

● 人形屋：在这里有各种强力的机器人出售。购买后可成为 NPC 同伴。

● 助屋：风来救助队的委托受理所，接受在迷宫内被打倒的风来人的求助并寻找合适的人选去救助。



→被包围了！该怎么办呢？

的伤势，欧巴巴说要想领主完全康复就必须打倒下了诅咒的裘拉斯(**キュラス**)。这时阿迪卡公主也向村人们释明了一切，原来当恶魔裘拉斯接近时，领主与阿迪卡公主已察觉到了，但是领主在与裘拉斯的交战中不幸落败并被其附身，阿迪卡公主怕伤到父亲，所以一直不敢反抗。裘拉斯想通过满月仪式让沉眠的邪神复活，而进行仪式就必须借助身为巫女的阿迪卡公主的力量，满月仪式其实是光与暗表里一体相结合的，只要将仪式引向光的那面，便可以将裘拉斯彻底埋葬，但阿迪卡公主低估了裘拉斯的暗黑力量，也高估了自己的实力，仪式最终流向了暗黑面。那束月光射到的地方，便是邪神沉眠的场所。如果不快点阻止裘拉斯，邪神完全体复活之时，就是村庄灭亡之日了。

这时一阵强裂的地震过后，沙漠中隆起了很多小沙丘，这正是邪神复活的先兆。村人们起初都惊慌失措，在莎奇的鼓励下，渐渐坚定了守卫家园的信心，誓要与迓因战到底。为了拯救**イルパ**町，西林，龙与贝克吉3人义不容辞地踏上了消灭邪神之路。

ジヤハンナムの扉(共23层)

流程：ジヤハンナムの扉(1～20F)→暗の深部(21F)→最后の扉(22F)→邪神の眠る地下(23F)

攻略要点：①18～20F出现的**ギヤドン**有将你杖的使用次数变为0的特技，因此杖最好放下壶中；另外，**ヒヤクメ**有使你混乱的特技；②20～22F出现的**タウロス**有痛恨一击的特技，能对你造成2倍伤害！而另一强劲怪物**ドラゴン**会喷射龙の炎，无视防御力造成20点伤害，要注意千万不要让它升级，否则……

西林在迷宫前进之时，外界的情况越来越糟了，隆起的沙丘全部变成了沙人("盗墓迷城2"的阿奴比斯军队?)这预示着邪神复活的临近。这些沙人浩浩荡荡地开往**ルイパ**町，如果西林再不快点的话，村庄就要毁于一旦了。

西林终于来到邪神沉眠的地下，趁裘拉斯还未复活邪神，赶快杀掉它吧，不过所有魔法对它均无效，只能肉搏(一定要准备多些回复道具)。打倒裘拉斯后，西林满以为大功告成了，谁知邪神像发出耀眼强光，并"啪"的一声炸裂了，邪神终究复了，这正是我们期待已久的(!!!)，由于邪神的完全体还未完成，所以它没有攻击力，只要攻击它的头和双爪再集中攻击它的心脏部分(蓝色珠子)便可彻底毁灭它了，不过一定得抓紧时间，因为其被破坏的部分过一定回合后会再生，建议借助**パワーアップの**卷物的力量。

将邪神彻底埋葬之后，涌向**イルパ**町的沙人军队也都全部消失，村庄获救了，村人们欢呼雀跃，都涌到村口迎接西林，龙和贝克吉的凯旋归来。晚上村里举行了盛大的庆祝晚会，欢声笑语直到凌晨还久久不息。**イルパ**町又回归了往日的平和生活，西林、龙和贝克吉依依不舍地向村人们挥手告别，又开始了他们的浪人生涯今后不知他们又要流浪到何方呢……

注：笔者认为以上迷宫仅是让大家热身而已，在下一堂课将为大家讲解爆机后出现的隐藏迷宫，这是考核各风来菜鸟能否顺利转职成风来人的中级迷宫，大家千万不要缺席哦**じや**，下堂课见！

* * * * * * * * * * * * * * * * * *

编后记：经过小弟的权威审定，爆机迷宫"ジヤハンナムの扉"只能算初级难度，因此将其归入初心者讲座，也好让贵刊能有"一期完爆机攻略"出台。

倾力制作/曾宪洋 责编/PERFECT

操作指令说明

■基本操作

①SELECT键看地图；
②START键按一下后选择所攻击的方向；
③十字键＋B键快速移动；
④SELECT＋A键发射已装备的弓箭；
⑤**ナナメ**步：斜步行走，按住START键再按十字键的↖、↗、↙、↘即可。

■基本菜单＆指令

A．开始菜单

选　项	说　明
冒险に出る	新开始冒险，可选择接续冒险、重新开始和回想3个指令
アイテムこうかん	通过通讯线交换道具
日记を消す	由于日记只有1个，这个指令并没多大机会用得上
名前を変之る	改变当前所起的名字
风来人番付	风来人在冒险中所达成的优秀成绩在这里排名
风来おうぎ	为初心者而设，教你在迷宫中的一些技巧
冒险のりれき	冒险中所发生过的重要事件将在这里记载
风来人かく付け	根据你在冒险中和风来救助队中的表现而获得各种称号
もののけてちょう	怪物手帐，在冒险中所打倒的怪物在这里有详细的讲解

B．状态栏目(按B键出现)

どうぐ道具/**あしもと**足下、脚踩住的东西/**ヒント**游戏开发者的提示/**マツプ**地图/**おわる**中断/**ばしょ**场所/**けん**剑强度/**たて**盾强度/**ちから**力量值/**まんぷくど**满腹/**おかね**所持金

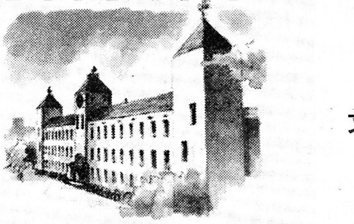
C．道具指令

①武器、盾和腕轮：**そうび**装备　/**はずす**解除
②药草：**のむ**原意为饮，这里可理解为吃
③肉和饭团：**たべる**吃　④杖：**ふる**振，即发出魔法
⑤卷物：**よむ**读，使用卷物　⑥弓箭：**うつ**射箭
⑦壶：**いれる**将道具放入壶中/**みる**查看壶内道具/**おす**使用壶内已装有的东西/**出す**将壶中道具取出
⑧共通指令：**なげる**投掷/**おく**放置/**なま**之给未识别的道具起名/**せつめい**说明/**ひろう**拾起/**こうかん**交换



这次的迷宫会是……硬派的冒险RPG登场

女神异闻录2—罚





文/三日月

PS	厂商:ATLUS	类型:RPG
	发售日:2000.6.29	

(接上期55页)

第十一章 无原罪的演讲

关于JOKER的演讲

当众人回到酒店后,发现有数名圭的手下躺在血泊之中,而怀疑是神秘的SNEAK所为。PAOFU提议众人到他的工作地方,看看之前大家调查出来的结果。众人一边等待PAOFU把得到的资料进行分析,一边看着正在播影新闻的电视。新闻的内容提及连续杀人的事件不断增加,而且警方无法判定是否同一犯人所为,案件目前没有任何线索。舞耶她们看后觉得十分无奈,出外调查街上状况的丽和英理子回来了。和英理子所讲的相同,千鹤的望龙占卜已经使街上一片混乱,众人都盲目地相信她的言论。

PAOFU已经把研究所的资料整理好,圭在研究所看到的巨大机器,好像是称为"JSM",是一部可以从被JOKER附身的人身上把JOKER分离出体外的机器。被分离的JOKER会被储存在他们称为"KEGARE"的容器之内。英理子补充说千鹤曾经说过要大量收集"污秽"(日语中污秽的读音便是KEGARE),相信便是指这些,但为什么要收集这种东西,现在还不能完全确定。克哉还看到一些人的名单,全都是曾经召唤过JOKER的人,还有110和警方无线电话记录等,事情真的和岛津他们有关。

最后PAOFU给众人看了一个机械人,这便是利用人的神经组织移植的"二足步行战车",最惊人的是国家防卫厅也参与了开发工作。克哉把现在的资料整理一下,首先女占卜师把召唤JOKER的人增加,然后黑帮MAFIA把召唤JOKER的人捉回来,再交给神取把JOKER分离然后储存。其中警察扮演提供情报和隐瞒真相的角色,因此岛津经常阻碍调查进行。这时PAOFU表示现今仍没有证据显示和须藤龙藏有关,如果现在把资料公布的话,只能对那些闲杂人物有影响。这时电视台播出了一个由各界名人举办的演讲会,内容和JOKER事件有关,说只要把所有人内心的污秽清除,人们便不会被JOKER附身,连续杀人事件也会停止。地点在平田区的SMILE平田举行,主持是有名的制作人佐佐本银次,合作的是望龙千鹤,于是众人立即赶去演讲会。

演讲现场

众人到了SMILE平田之后,虽然版图很大,可是能得到宝物相当少,舞耶等人利用升降机可以直达4F的演讲会场。由于演讲会已经开始了,舞耶等人不能中途参加,克哉想到可以利用会场的冷气槽潜入。就在这时舞耶又想起一些事情,她和达哉等人曾经在女厕所的冷气槽令警报响起。于是舞耶和丽到女厕所确认没有人,之后再叫其余三人进入女厕所。克哉首先爬进冷气槽,众人也跟着他爬到演讲会场。

到达了会场的通风口,舞耶她们看到有很多人参加这个演讲会,但只看到主持佐佐木银次,并没有看到千鹤的踪影。银次的背后有一座很大的机器,和圭在理学研究所看到的一样,同样和两大支试管连接着,但多了金龙作装饰之用。佐佐木向在场的人讲解,背后是千鹤为了清洗众人内心的罪恶而安排的机器"圣龙伏羲",只要触摸龙头像,人内心的罪恶和污秽的东西就会被清洗,重生变成一个无原罪的人。坐在前排的其中一位观众走出来,并且走到"圣龙伏羲"的面前触摸龙头,机器连接的容器便产生和研究所时一样的反应。可是那个人却因为身上的罪被清洗而感到很舒服,并且叫全场的人也一起成为无原罪的人。在一呼百应的情况下,全场一起叫着LET'S POSITIVE THINKING。丽和舞耶感到十分惊讶,这不是舞耶的口头禅吗?

在这种情况下,众人返回女厕所,便想办法阻止佐佐木收集JOKER。但如果正面进去的话,有可能会伤害无辜的群众,克哉忽然想到利用会场的火灾警报器,把群众疏散。他和PAOFU首先来到会场外面,舞耶三人利用香烟,令警报器误鸣。舞耶三人完成任务后,便赶往演讲会场和克哉二人会合。舞耶进入会场后,所有人已经离开,只有佐佐木仍在和克哉等人争论。在没有结果的口角下,克哉向舞耶示意,舞耶便用手枪把两个巨型容器打破,里面的奇怪液体便流在地上。佐佐木见状大声惊叫,还说这样会有可怕的事情发生。他说得一点也没有错,地上那些奇怪液体忽然全部涌入佐佐木银次的体内,银次经不起这种冲击晕倒在地上。克哉等人见状上前查看,突然他站起来并且发动了JOKER PERSONA。众人见状便明白JOKER究竟是怎么回事。原来新世塾利用人的罪,把它实体化之后成为人工PERSONA,罪的数量越大,JOKER便会越强大。面对这个JOKER银次,众人不能避免和它一战。

JOKER银次会召唤四只歌斯(**ショゴス**)帮忙,玩家并不需要理会它们,专心对付JOKER银次便可以。因为它们会随时发动自爆攻击,如果不能一击消灭它的话,只会浪费玩家心机。就算把它们消灭了,JOKER银次也会替它们复活,所以要集中攻击力在JOKER银次的身上。由于JOKER银次的魔法攻击很强,因此最好使用一些魔法防御力高的PERSONA,减轻受伤程度和回复次数。最少要利用两个人做回复的工作,其余三人多使用些合体魔法攻击。

第十二章 SNEAK的真面目

SNEAK

舞耶她们把JOKER银次打倒之后,众人意识到事情的严重性。为了要减少同样的事情继续发生,决定把新世塾的资料向传媒公开。他们把资料交给了圭的手下松冈,叫他交给可信的传媒广泛报导。这时克哉的手机响起,原来是SNEAK来电话。克哉立即问酒店的命案是否和他有关,因为SNEAK知道无论说什么也不能令他们相信自己,所以再次约克哉到青叶公园的野外音乐堂会面,他将会以真面目见克哉,有很重要的事要告诉他们。克哉将此事告诉众人,PAOFU觉得这可能是个陷阱,丽也劝他不要前去。可是克哉觉得有必要去赴约,弄清酒店命案的真相。PAOFU说他是为了自己父亲的事情才去赴约,因此不想陪他前去。克哉听后也没有办法,只好单枪匹马前去见SNEAK。在克哉走了之后,丽便指责PAOFU的话无情,她要PAOFU一起去追克哉,PAOFU没办法,只好前去追克哉。

舞耶四人通过青叶公园北面的入口,进入了野外音乐会堂后,PAOFU带领着众人走进了后台。克哉比他们先到达,持着枪小心翼翼地走到舞台上。当他看到台下站着的人时,觉得十分之意外,原来SNEAK的庐山真面目是他的上司富田署长。署长表明并

不知道组织所干的酒店命案，因为组织早已对他不信任，他只是为了赎罪而要告诉克哉重要的事。克哉把枪收起后走到署长旁边，听他说有关新世塾的事情。新世塾的最高权力核心，是一个叫“御前”的即身佛（类似木乃伊的干尸），他是战国时代的名人“澄丸清忠”，是统治这块地方的人。

它在20年前建造本丸公园时被发现，一切也从那时开始。当时和建造公园有关的人员，现在全是组织的干部。由于清忠的咒术“言灵”的关系，使得当时寂寂无名的人，现在已经成为一些高官权贵。他虽然没见过那木乃伊，但干部们说可以听到它的声音，因此他们便崇拜那木乃伊。听他们的意思，是要把珠闲留市之外的世界毁灭，然后再创造一个新的理想世界。那是一个无原罪，利用单一价值观来统治的世界，实现统一民族的理想。

现在所流行的望龙术，其实是远古的咒术。可以唤醒巨大的龙，也就是地下巨大的能量“地脉”。自古以来如果懂得运用地脉，可以使人类繁荣起来。但是龙很讨厌污秽（罪），如果把污秽收集后再大量放出的话，龙便会疯狂地屠杀污秽。到时便会引起全世界天地异变，两极移位，地轴转移，导致世界毁灭。到时新世塾的人便会乘坐由传言变成事实的古代太空船TORIHUNE，做壁上观。现在“言灵”已经把TORIHUNE现实化，谁也不能阻止的。现在唯一可以做到的，便是打倒须藤和御前。

与岛津的对决

克哉不相信这是事实，就在这时岛津突然出现，还指责署长第二次背叛的行为。岛津告诉克哉，署长便是10年前出卖他父亲的人。当年由于克哉的父亲是个优秀的警察，他追查须藤龙藏的罪行时，把须藤逼上末路，可是这时却被署长和犯人的父亲联手陷害。由于克哉的父亲为保家人和朋友的安全，于是便承认所有罪行。

署长也承认他的过错，当他知道克哉进入警察学校之时，便意识到他要为父亲洗脱冤情。署长向岛津声称已经把组织的情报交给可以信赖的人公开，须藤的罪状将会被公开，但岛津说他这样做是全无意义的，因为组织已经掌握一切。当署长要拔枪的时候，他已经被岛津开枪射杀。克哉大叫署长的时候，舞耶等人已经从岛津后面出现，并且用枪指着他的头。而叫舞耶开枪杀了他，岛津发出阴邪的奸笑，原来他的手下已经包围了克哉。舞耶和克哉打了一个眼色之后，克哉便开枪发难。

在这一场战斗之中，岛津和他四个SAT手下都不会发动魔法攻击，他们只会开枪和发出催眠弹。尤其要小心他们枪击的威力很大，任何一枪便可以致命。玩家可以从物理防御方面着手，除了可以使用一些提高防御力的魔法外，在降魔PERSONA的时候，可以选择一些物理防御力高的PERSONA。还有一些拥有对飞行技无效或反射的PERSONA，也会对玩家有帮助。把岛津打倒之后，克哉上前为他扣上手铐，不过奄奄一息的他仍然觉得自己和新世塾没错。相反同样奄奄一息的署长，为了所犯过的罪而十分后悔，最后想说出新世塾的根据地时不支死去，克哉向死去的署长致敬，PAOFU也觉得署长是一条好汉。

第十三章 PAOFU 的目的

须藤龙藏的阴谋

舞耶等人离开野外音乐堂之后，便回到PAOFU的工作室。PAOFU已经控制了须藤龙藏的所有电话，包括他的住宅、办公室和手提电话，甚至他用公共电话也可以进行窃听。众人终于等到须藤龙藏的动静，听他和云豹的电话内容，知道岛津和署长已经死了，而且还知道是舞耶他们下手的。众人很惊讶在何时被敌人监视着。云豹的目的是向须藤取报酬和要求释放他的弟弟，须藤约他到港南区的废工厂进行交易，到时会将护照、钱和弟弟给他。云豹叫须藤单人赴约，须藤也答应了他。PAOFU对众人说这是一个好机会，跟着便独自走了出去，临走时还露出怪异的笑容。由于克哉对于PAOFU仍然存有戒心，因此便托圭调查有关PAOFU的身份。而因为担心PAOFU独自行动会有危险，于是便催促众人去废工厂追PAOFU。

在某所办公室之内，一班人在神坛之前开会，神取和千鹤也在人群当中。正在以拐杖行路的人便是现任外相须藤龙藏，这个神秘的地方便是新世塾的总坛。当须藤问及一位面色不好的男人有关X－1的试验结果时，管原陆将便说要回去测试X－1，并且在离开时因不满须藤龙藏而留下一句“狐假虎威”的话。现在新世塾的干部们，同样担心称为“特异点”的少年，害怕会阻碍他们的计划，而且开始对御前的思想有所怀疑。听到这里须藤警告他们，御前的想法是要他们尽力完成使命便可以了。须藤龙藏一瘸一拐地离开之后，其他的干部也相继离开，只余下神取对着御前，说须藤只是个被野心冲昏头脑的老头。

废旧工厂

舞耶四人追上了PAOFU，进入了须藤和云豹交易的废工厂。PAOFU和众人在货柜上看到先到的云豹，但只见他和数名手下，见不到须藤龙藏的踪影。忽然见到云豹和他的手下吃惊的表情，原来并不是须藤龙藏亲自前来，只看到一辆二足步行战车和一大群士兵。云豹见状便立即逃避，只是他的手下来不及反应已被消灭。

PAOFU看着独自逃走的云豹，一言不发地独自去追他。克哉看着PAOFU的背影道：“那个电话是须藤龙藏为了消灭云豹而设的陷阱，他是一早知道的”，众人现在只好追着PAOFU。在废工厂这个版图之内，会有一些输送带的机关，在B2的字条中写着开启控制室的PASSWORD“19750326”，进入控制室之后才可以令传送带转方向，跟着便可以到达第2工厂找PAOFU。



PAOFU 的真实身份

PAOFU追踪云豹到了第2工厂里，说云豹是逃不掉的，跟着两人便冲出来枪战。PAOFU把云豹的机枪击落，云豹跪在地上不能动弹，结果PAOFU胜了。他拾起云豹的机枪，并且指着云豹。云豹问他那件事过了多少年了，PAOFU颇有感触地回答已经五年，不过当年胸口的枪伤仍会隐隐作痛。当PAOFU正要杀云豹之际，背后传来克哉的叫声“嵯峨，住手”。

PAOFU感到很惊讶克哉会这样称呼他。经过圭的调查之后，知道PAOFU的原名叫“嵯峨”，是珠闲留市特别刑事部的特搜检事。五年前，当时和他一起的女检察事务官在去台湾旅行时因为意外身亡。但事实上是因为两人为了追查MAFIA的事件而被云豹所害。PAOFU便是为了给死去的女检察事务官浅井美树报仇，因此明知废工厂是个陷阱仍然赶来。听到这里PAOFU叫克哉住口，并且向着舞耶她们开枪。听到一声惨叫之后，倒地的不是克哉他们，而是须藤龙藏的追兵。

须藤龙藏的追兵只有一辆二足步行战车“X－1”，其实它并不会施展任何魔法，只会使用机枪和炮弹攻击。可以用上次对付岛津的战略，并且还可以向它集中施以电属性的魔法攻击，这对它而言非常有效。当把这辆战车打败之后，克哉便教训PAOFU，如果为了报仇而使自己双手沾染鲜血，实在很不值得，而也同意克哉的说法。不过这时的云豹也已经奄奄一息，他向众人说刚才袭击他们的兵器，便是陆军第十五师团的司令官管原陆将所自豪的“X－1”，还有他们特训的天诛军。他还说，须藤等人将乘坐日轮号去海中把“青龙的封印”解开。最后叫PAOFU代他告诉须藤，他会在地狱之道上等待须藤。云豹交代了遗言之后便死去，PAOFU说会令他去得安心。**（全文完）**

秘技天地

主持：莱因总帅

继风马先辈、大胖子、忠勇的WP君和客串的XX分子之后，秘技天地终于由我负责了。将各个机种的最新秘技向大家介绍是我的责任。也希望广大游戏高手将自己所发现的秘技偏方拿来让大家共同分享。

PS2 影之心 TP＝9

最强隐藏融合兽天凯凤入手方法：

首先要通过隐藏地图石窟寺院（里）与古代遗迹（里），然后得到亚细亚篇最后傀骸塔一楼房间内的“押し入れのエロ本”，找到在ウェ－ルズ的老人，用“押し入れのエロ本”与“バルスの断章”同他交换记事本，阅读记事本后就可以去古代遗迹（里之里）在这里得到“再生の碑石”，再去グレイブヤ－ド找到自我之门，一直向里走当见到“幼い日に见た”的信息后出去，这时就会发生事件，并与天凯凤进入战斗状态，胜利后就可以得到。（注意天凯凤强的离谱）

隐藏融合兽アモン入手方法：

要取得アモン就必须得到“破坏の碑石”（就在ネメトン修道院地下）。首先要打开全部有防护罩的宝箱，方法是用开关将地下火焰的颜色调成与宝箱防护罩相同即可。打开所有宝箱后就能得到地下的“破坏の碑石”，然后打开门后与アモン战斗，胜利就可以得到。

也想拥有SHADOW之心的莱因总帅

PS2 实况J联盟2001 TP＝9

海外球队与球场出现：

在リ－グモ－ド中取得优胜后，在模式选择画面时就会出现MASTERS CUP模式（同时编辑模式下多了可随意更改队员姓名的功能）。在这个模式中使用获得过优胜的队伍后，就会出现像曼联、罗马等欧洲有名的球队。如果击败这些强队并取得MASTERS CUP优胜的话就可以使用在该模式中出现过的七支国际劲旅。

表演赛中使用全明星队：

一般只能在特殊模式下使用的编好的J1或J2全明星队，只要在模式选择画面输入→、→、←、←、↑、↓、↑、↓、×、○之后选择マッチモ－ド并进入エキシビションマッチ即可。

曾经在SFC版实况2中制霸的得点王莱因总帅

PS2 蚊 TP＝9

蚊子变成山田家老妈与老爸：在选单画面按住L1后输入↑、→、←、↓、□、□、R1、R1、R1。山田家老妈出现后才能叫出山田家老爸，在选单画面按住L2后输入↑、→、←、↓、□、□、R2、R2、R2。

迷你游戏出现方式：这里介绍的迷你游戏是只能双人对战的游戏。迷你游戏和游戏本篇并没有太大的关联，只要将对手撞出比赛场地就算获胜。迷你游戏的出现方式是起动PS2后，按住2P手把上的选择钮和开始钮不放。

第二年的“吸血生涯”：进入第二年的条件就是取得每一关里隐藏的“EX瓶”。进入第二年后，山田家人变的更具有攻击性，玩起来也更加的刺激！

看到蚊子就酝气的莱因总帅

莱因总帅：我们的疯子君从SP处借到了“蚊子”回家乐无边去了，还扬言非常EASY非常好玩！可是我却在几日前的本部会议上被蚊子咬了一个无双大包，当即决定坚决不玩这个游戏！！

PS2 最终幻想X TP＝10

100%取得提达的日轮圣印法：

要取得提达的最终武器圣印——日轮圣印就必须在ナギ平原以0:0:0的成绩取得路行鸟赛跑的胜利。一般情况下很难达到这个变态条件，不过开发组留下了一个良性BUG，让你100%胜利。方法就是最初开始时故意在最初的山崖边卡住，当时间为1:54左右时再按右键离开，当时间是2:00时如果正好撞到飞来的鸟而TIME OVER的话，选第一项再挑战时撞到鸟也不会有任何影响。所以在路上吃12－14个气球，并将时间控制在0:35左右就可以顺利达到要求得到日轮之圣印了。不过此前一定要先在平原西北方找到アルテマウエポン，否则就没有机会拿到了。

关于隐藏事件与好感度：

这次的最终幻想首次引入了好感度这种数值，当然是完全隐藏的，与哪个同伴好感度高直接影响游戏事件。其中与琉库的好感度是影响游戏发展的重要因素。如果想与琉库好感上升就必须在最初战斗时很少与露露一起战斗，而所有与尤娜有关的选项都不能选对尤娜有好感的选项，例如瓦卡问提达是否喜欢尤娜，此时一定要回答“好みじゃないな”。而且在同伴对话事件中要先和琉库对话，琉库未加入前则尽量减少与露露的接触。琉库加入后与她一同战斗60次以上。这样以后就会发生一连串琉库事件。

玩了四遍还嫌不够的莱因总帅

PS2 魔颤 TP = 8

关于简单模式：

只要在第一关中用掉恢复药并以黄色体力状态得到 D 级以下评价过关。在进入第二关时便可以选择是否切换 EASY MODE 。如果选择 EASY MODE，主角的 HP 与变身槽都上涨一倍。特殊攻击技也可以直接用△键使出，而敌人的 IQ 与体力也下降了许多（但攻击力不变）。对 ACT 不太擅长的玩家可以一试。

玉田一中 但丁

莱因总帅：但丁年底要买 PS2 + 记录卡 + FFX 的话估计不会超过 RMB3300，而且还有降价的可能性。买主机建议亲自去店里挑。

DC 超级街霸方块 IIX TP = 10

全部隐藏角色大公开：

DC 版的超级街霸方块新增加了几位隐藏角色，而且很容易就能使用方法如下：

角色名	指令
一咪	光标停在 MORRIGAN 时按方向键下
豪鬼	光标停在 REIREI 时按方向键下
丹	光标停在 DONOVAN 时按方向键下
蝙蝠	光标停在 MORRIGAN 时 R 键与决定键同时按
玲玲	光标停在 REIREI 时 R 键与决定键同时按
爱妮达	光标停在 DONOVAN 时 R 键与决定键同时按

希望游戏中加入隐藏 SD 高达的莱因总帅

DC 盗墓者 4 TP = 9

特殊弹药无限：L、R、↑、→、↑、START 最后再按一次 START 解除暂停即可获得无限弹药。

广东清远 PLANET

莱因总帅：虽然劳拉在游戏业已经无路可走，不过在电影方面却大获成功，今后在游戏中还能见到她的身影吗？逆袭的劳拉？

PS 西游记 TP = 9

无限 LV：先去道具屋买广回复魔法，只要让任何一人的木属性在 LV9 以上，让其装备广回复魔法。再到药屋买写法术丹就可以去道场练功了，只要最后留一个小兵，让我方五个人聚在一起使用广回复魔法，一回合就可以得到 30 点经验。MP 不足时用法力丹即可。

杭州 吴申考

莱因总帅：西游记这个游戏的广告还不错（菜鸟通第二期封面），但游戏实在是太・・・光荣的 SLG 始终就是一个路数。

PS 基连的野望 TP = 8

说得拉拉・辛：如果使用的是地球联邦进行游戏，在第二部选择与奥古合作，只要让克瓦特罗（夏亚）与拉拉进行一次战斗，那么下个战略回合就会发生拉拉加入联邦军事件。

所罗门的恶梦 吴申奇

莱因总帅：说得拉拉可是一件非常好的事情，这样就可以让她和阿姆罗终成眷属了（笑），不过条件其实也是很苛刻的。

PS 机战 α 外传 TP = 10

快速赚钱法：在第 26 话“破れがぶ札のう”最初会出现捷多与基洛与敌人抢 7 个宝物集装箱的事件。其中资金一共有 70000，而且捷多的机体在出战前可以自用更换。可以让捷多换上 GP03D 然后让他在战斗中去抢远处宝箱。抢到资金后可以用地图兵器打死基洛就可以从新再来了。这种方法一小时可挣 200 万。

江工 陈云林

莱因总帅：机战的挣钱大法从第二次开始就始终是一个固定模式，只不过有些版面中特别容易挣罢了，嫌麻烦就用金手指吧。

PS 尤多娜英雄战记 TP = 8

关于ラケル加入的方法：在 MAP2 中不选**ルカ**加入，在 MAP4 中直接让**サ－シャ**公主说得左上方小屋中的弓女神**ラケル**，也可以让她加入。

关于圣女レテイ－ナ的补充：要注意不要让**グライス**去访问**ヴエルジエ**时队中有**エゼギエル**，否则无法令她加入。

人力资源：在**リグリア**－遭遇战中有两个需要店员的道具屋，可以让**クリシ－ヌ**做道具店的店员，而叛徒**ジ－ク**做武器店的店员，这样将来还可以在 MAP31 后还能得到**クリシ－ヌ**。这可说是最合理的人员安排了。

甘肃兰州 徐谦

PS 露娜之翼 TP = 10

利用简单的指令升级：

按这个方法能够轻松提升等级，并且在游戏一开始就取得最强道具的指令。方法十分的简单，只要先选择“NEW GAME”，在游戏开头动画结束到出现“EPISODE I”字样的这段时间，同时按住“L1 + L2 + R1 + R2”就可以了。成功的话，主角等级会变成 25 级，其他女性角色的等级会变成 35 级。而且在游戏一开始就能拥有最强的武器、防具、。不过这样一来游戏中的战斗完全没有意思了，最好要想清楚再使用这项秘技！！

希望大家不要用这个秘技的莱因总帅

GBA 街霸 IIX TP = 10

隐藏模式出现方法：

游戏中的 VS 点数直接关系隐藏模式的出现。当 VS 达到 200 时就会出现“**サバイバル**”（生存模式），当 VS 达到 500 时就会出现在最后一个模式**タイムアタック**（时间挑战模式）除了这两个模式外 VS 点还决定五个隐藏舞台的出现，当 VS 点达到 1400 时所有隐藏要素就出现了。

创造街霸 II 本部最强传说的莱因总帅

GBC 口袋妖怪水晶 TP = 7

无限升级道具：本作中仅有 5 个分布在地图中，可以说非常稀少。但是在白金山的洞穴外超级偶像小屋的右边有一条灌木小道，只要顺着它走到尽头，在附近的几株灌木边上寻找一下就可以发现升级道具，以后只要一直按住按键就可以得到 99个升级道具。

江苏省丹阳市 唐锁强

莱因总帅：这个秘技可真是造福口袋迷了。不过在学校这种圣地中可是不许打游戏的，看《电软》也不行！不好好学习怎么得了。

GBA 奥伽战争外转 TP = 10

角色迅速升级到 LV50：

首先准备两名有回复魔法的角色，把他们身上的装备全拆掉，然后在训练模式中让电脑控制他们。之后就可以放手不管了。唯一要注意的是最好使用电源来使用这个秘技，因为很费时间（时间 = 电？）。

决定角色姓名时：

输入”MUSIC - ON“就可以进入音乐欣赏模式，如果输入“DEL - DATA”的话记录就会被全部删除。千万不要随便试这个秘技呀！（看看 TP 数值就知道成功率了，删除率 100%）

想参加皇家骑士团却苦于身体不好的莱因总帅

莱因总帅：奥伽战争中的特殊签名是系列的传统，不知还有没有其他特殊签名。

GBC 名侦探柯南－诅咒航路 TP = 10

迷你游戏大公开：游戏中会出现三种迷你游戏，虽然与游戏本身没有直接关系，但每个小游戏都非常有趣，不玩可真是可惜了。

小游戏名称	出现条件
プルサイドの突击风	第二天上午到占いの馆，如果占卜结果是水难的相后，到游泳池从左边进入游泳池就会出现小游戏。
ファイアパニック	第二天上午到占いの馆，如果占卜结果是火难的相后，到事物所调查灰皿后就会出现小游戏。
ポ－カ－	第二天上午以平次为同伴到カジノ会和ピ－タ－相撞，从エントランスホ－ル下去，和他约定扑克决胜负后，到弓滨社长房间换衣服后到甲板 B 就会出现这个小游戏。

GBC 第二次机器人大战 TP = 10

真正得到拉拉·辛的方法：

首先在第五话“谋略之城”中不将盖塔 Q 击毁，这样在第八话“光之宇宙”中让阿姆罗说得拉拉，虽然有一端时间见不到她，不过在第二十二话她会出现并加入。

获得琉璃与瓦尔希文 2：

在二十五话“脱离要塞”中让除安滕正树外所有人脱出，到了十七回合时比安博士的女儿琉璃就会驾驶瓦尔希文 2 加入。该机体拥有攻击力 3800 射程九的螺旋粉碎炮和攻击力 5600 的高能粒子炮等强力兵器。改满后机体增加“壁障”特技（类似白河愁的“间无”）不过最终话会离队。属于鸡肋角色。

飞天御剑流第十四代传人　刘源

莱因总帅：十四代传人看来是将这个游戏玩的非常精了，不过看到魔装机神当年的无穷 POWER，真希望在新机战中能看到魔装机神强力的姿态。

GBC 牧场物语 2 TP = 6

超级 HAMMER 入手法：夏天种上西瓜和玉米，25 日时建设店老板会让你帮他做事，选择 YES，然后在 PM5:00 前把 20 个西瓜放进货箱。PM5:00 会得到 500 元，第二天去找老板和他谈话后就可以得到超级 HAMMER 了。

北京叶彤

莱因总帅：牧场物语就是一个童话般清新的游戏，强烈推荐！

PS 超时空之钥 TP = 8

13 个结局出现条件：首先要完全通关一次，然后在 NEW GAME 时使用 L1 + L2 + START + SELECT 的秘技。进入游戏后要时常记录，因为记录后的标题直接关系所出现的结局。

旅立ち！梦みる千年祭：

使用秘技后广场的传输机会出现光点，进入后可以与 BOSS 战斗，胜利后就可以看到游戏说明与 Q 版鸟山明等人。

ただいま！：

战胜 BOSS 后克鲁诺等人回到了现代，但不幸的是变成了青蛙一族。

时の最果：

没什么特别的剧情，只能看到三个怪物的搞笑画面。

现われた传说の勇者：

在和平的未来，罗伯与它的女朋友在广场上相聚，接着勇士塔塔为拯救人民去魔王城与魔王决战。但他所见到的却是……

赤い石あずちしい石：

打败最后的敌人，大家回到自己的时代，正准备开始安居乐业的生活，但在中世纪与原始时期还有两场决定人类命运的战斗。

战え！ダラリオン：

在这个结局里可以看到所有登场人物和他们的简介。

决战！魔王城：

胜利后的众人在露卡家休息，但是加鲁还有任务，他只身来到魔王城，与魔王展开了一场最终之战。

气力！つけは原始：

时间是 AD1000 年，地点在克鲁诺的家，但是现在住在那里的却是恐龙人。

魔法の王国ヅ－ル：

魔王为了改变人类的历史会去打败最终敌人，是弃恶从善还是继续作恶？

时の卵：

胜利后大家回到了自己的时代，在建国千年祭的广场上，玛露与众人再次相会，原来为了使克鲁诺复活，露卡把传送机改为了时空机，可是克鲁诺会复活吗？

命运の时へ：

从时之最果的地方找到最终敌人，这个结局是比较完美的，胜利后众人来到千年祭的广场，大家一一道别，最后还可以看到各人在各自时代的生活。

命运の时へ：

乘坐时空之翼去迎战最终 BOSS，在这个结局里可以看到克鲁诺与玛露“远走高飞”的场面

命运の时へ：

从时之最果出发把魔王干掉，基本与上一个结局相同，不过可以看到加鲁从青蛙恢复人形的样子。

吉林长春 方雷

布告栏

秘技天地易主之后就一些小变化，今后在每条秘技后面将打上 TP 指数，来表示该秘技的可信与真实程度。如果 TP 达到 10 则表示 100% 可以使用，当然 TP 如果是 1 那么这条秘技就基本属于就是信不信由你了。

大墙画廊

明晴的大“强”画廊

大墙画廊 · 第 78 期

整个 9 月，游戏圈里风烟四起，不光有 NGC 隆重登场，许多经典游戏也纷纷出动。刚刚结束的暑假好像也宣布了游戏盛世来临了。看着外面世界好精彩，听着音乐的我们也很无奈。编辑部已经有几个人按耐不住，纷纷放血购买游戏，倒是天师“老爷”一直“任你漫天飘雪，我自独醉梦美”。还有就剩我们陶醉于模拟器而不顾正业的模拟二人组了（没钱就得耐得住寂寞哟）……

阴 晴



◀《西瓜摊、万人逛》 江苏启东 顾庆华

◀阴：比利的口水流得像瀑布一样，是因为西瓜还是因为美女？

（『L · P』：★★★）



◀《八神庵之死》 广东惠州 麟仔

◀阴：难道八神的头发是密不透风的？

（『L · P』：★★★☆）



▲《头次做菜》 广西蒙山 黄晨

自我评价：多次投稿都未能如愿的男孩儿

晴：阴看了这画后就偷偷跑到厨房去了。

（『L · P』：★★★☆）

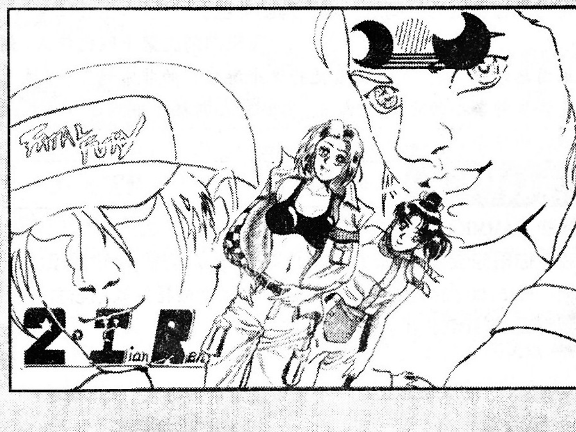


▲《飞天舞》 南京 倪亮

阴：这副画是画的神仙吧。

晴：我俩刚看过《蜀山传》，这副画和电影里那神飞凤舞的感觉有点像。

（『L · P』：★★★）



▶《恋人》 盐城 顾兴华

▶阴：画里一定是阳光明媚的日子。

晴：不好说，那些格斗高手都是些不知冷热的怪物，会冬天穿比基尼夏天套大衣。

（『L · P』：★★☆）



▲《樱》 江苏苏州　赵苗明珠

▲晴：中国人笔下的樱好象更花哨耶。

（『L·P』：★★★）

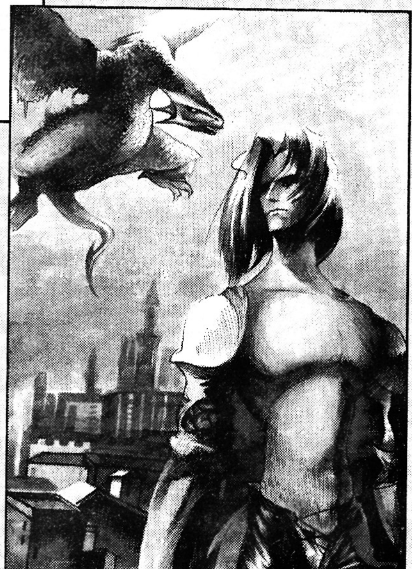


◀《无题》 吉林市　薛柏铭

◀晴：奔跑的战士、奋斗的人生。

阴：晴现在经常莫名其妙地蹦出几句不着边际的怪话，请大家别见怪。这副画为什么三位男士都手上冒火，京和庵的冤仇难道已经因为 K’ 的出现而化解了吗？

（『L·P』：★★★）



▶《放浪冒险谭》 江西赣南　苏宵

▶阴：一看到这副画，我的思绪就被带回了那个满分游戏的世界——灵异、神秘。

晴：空中的龙，这个保卫放浪世界的卫兵，不知是朋友还是敌人。

（『L·P』：★★★★）



◀《拳皇——山崎龙二》 湖南麻阳　藤涛

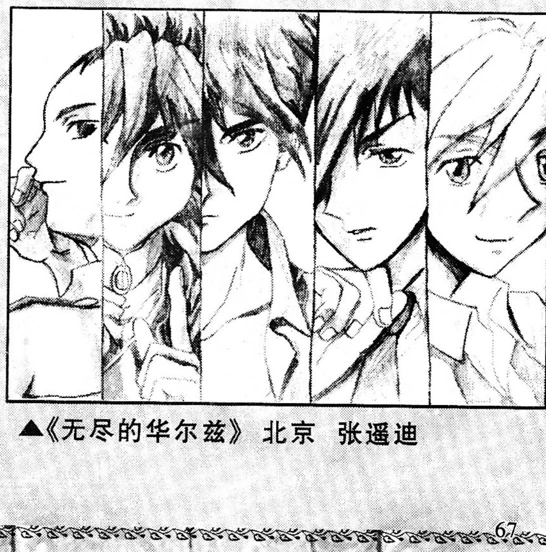
◀晴：可我就喜欢在拳皇里用舞『暴捶』你的偶像，SORRY。

阴：看了你自做的诗句，感觉你好像是个山崎的簇拥。

（『L·P』：★★★）



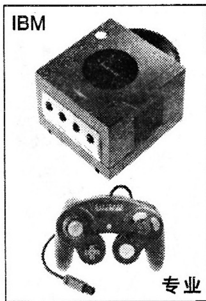
▲《雅典娜之吻》 河北保定　孟祥发



▲《无尽的华尔兹》 北京　张遥迪

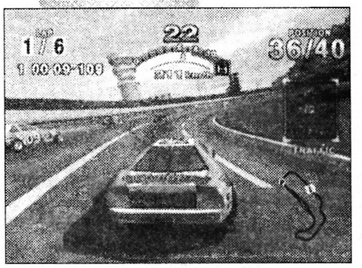
龙哥热线





●龙哥①梦美究竟怎样上网对战？我是个彻底的PC盲、网络盲，啥也不懂，只有梦美玩到了接近天师的水平，迫切希望上网测试一下。还有我怎么也驾驶不了火箭，除非是在环精灵赛道，天师能否讲一下究极工具的驾驶法。②××的宿屋就别搞了。真的别搞了。前几期登的那叫什么？干嘛呢！显啊？难道这个栏目的用意就是比谁的主机多？还要把人照上！③说话别那么低声下气，"跪请"、"跪谢"，干嘛呀？我觉得电软都不像电软了，改"全软"得了！当然，风林做的很好，这是有目共睹的。我只是做为一个老读者说几句肺腑之言。④我死性不改，附上拙作正版索尼克2点评。⑤还有，龙哥，我不看攻略，打通DQ7，感觉有个人差远了。RPG只有ENIX才是老大。（山东东营市垦利县永安镇中学 程占伟）

程老师好。①盼您超过天师。②"闯家"以后绝对不会再刊登一张"摆满主机"的照片。想炫？投我这里才对。③SORRY。④索尼克2，全角色全A清版则VS模式下出现隐藏人物，也许会令玩家回忆起前作的故事来。另，程老师，莱因认为，SUNRISE出品或代理的游戏，普遍较逊。⑤轻声！史氏又宣布FF12的消息了，这是"进取"精神！



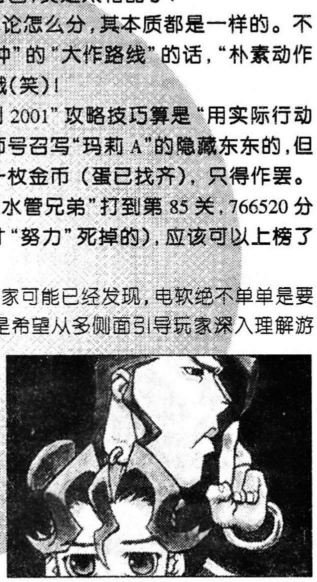
↑VF不出，谁与争锋？

●龙哥，很高兴收到来信。也很高兴文章能够刊出。我虽然玩龄不短，但毕竟经验不足，略显稚嫩，但我会努力。还望天师指教！GBA太棒了！个人感觉GBA和DC一样，虽然性能不是很强，但却集中了最高性价比与最佳游戏性两大优点于一身！外形比GBC硬派多了，我的GBA又和DC一样是白色，真是太相配了！

另外，关于"分派"，我看无论怎么分，其本质都是一样的。不过如果卡普空继续走"生恐鬼钟"的"大作路线"的话，"朴素动作淘汰派"就会失去一大支柱了哦(笑)！

还好有任天堂，投"大金刚2001"攻略技巧算是"用实际行动支持电软"了吧？本想响应天师号召写"玛莉A"的隐藏东东的，但可惜死活找不到3－1关最后一枚金币（蛋已找齐），只得作罢。另，我已将"玛莉A"里的经典"水管兄弟"打到第85关，766520分（最后是因为电池快OVER了才"努力"死掉的），应该可以上榜了吧？（北京理工大学 苏浩）

从敝社编著的系列书籍中大家可能已经发现，电软绝不单单是要告诉玩家"游戏该这样打"，而是希望从多侧面引导玩家深入理解游戏，品味游戏。所谓"攻略"，就算在日本，其参考的成份也要大于实用成份——像对FF10完美结局的讨论，"一笑置之"怕是比"苦打三遍"来得轻松些吧？玩家执着于"GAMEPLAY"，我是完全支持的。商业化，不是游戏的全部。



●龙哥，PS2究竟想怎样移植VF4。（北京 青元）

日本8月24日和9月7日两本"德利麦加"权威志上登出的海量VF4（B版）、铁拳4各角色之技巧解析画面，正在迫使龙哥相信，虽然同为3D格斗，但二者的画面差距就有如十六位机和八位机之分。更有PS2版VF4移植责任人片冈洋的发言如下(以下引证，皆可保证出处绝对权威)：

"土星移植FV时我们挑战了硬件极限，制作出诸如命中电光、阴影、爆甲爆壁等通常不能实现的效果。不过PS2移植VF4时与当初土星的那种感觉还是有所区别的。在程序上，PS2从编写时起，即与NAOMI2完全不同；在图像上，PS2与NAOMI2各有得意领域，但二者之间并无平衡点可言。玩家看过PS2版VF4会问，**'咦？怎么变成这样儿了！？'**，虽然各位对游戏的期待度都很高，但我们所能做的，也就这意思了。PS2的图像表现力还是**有点问题的**（片冈先生使用的是"失败"一词。此处采取"灵活翻译"的办法）。不过考虑到'家庭用'，我们进行了一些'原创化'工作。"(8月24日"德利麦加"P176左上角)

土星移植不了VF2，您就有戏吗？看来还不能全怪世嘉太蠢啊！

MODEL3 STEP 2约50万日元一块——同期杂志第173页，电脑战机制作人HITMAKER山下信行谈及DC版移植苦劳时接着指出，基板之强大便利，易如多层半透明等效果亦令DC望尘莫及，DC版战机乃是"大幅缩水版"！另据WOW社中川社长指出，世嘉每年都要对同种基板进行若干次的性能强化，他们制作游戏时"更换基板比换家用机频繁多了"……

对VF4，其画面实非语言所能形容——仅从杂志上，就已经看出"好"来了，和尚主场的地面大型砖块(注意：不是砖缝)，大理石砖面竟有新旧之分(TEXTURE超细)！旧的砖块其表层已被风化、踩烂，NAOMI2的极大贴图量令任何物体栩栩如生——不愧是硬件T&L！若干张精美的照片，日刊编辑配上绝妙简文字简短说明，十分过瘾！这里编者可以告诉大家，VF4绝对不是一般的强——画面真彩・高解，人物的手掌纹、衣服面料皆可分辨清楚；六点光源全开，物体受光变色效果恐怖至极；人物表情俏皮，配音超绝，胜利画面、失败CONTINUE画面皆细腻制作，莎拉、葵、佩等人的表情必见！JEFFRY、WOLF的铁面以及老小孩儿舜帝那红润的面庞更是不要错过！编者以为，硬派至尊VR战士一向注重技击美感和力度感，以及华美巨型场景，4代如此这般强化画面各处细节，相信必会取得史上最巨大成功。

VF的系统和技击层面的知识极为繁杂，在战略战术方面，VF4理应会去追求真正意义的完美无瑕——于是就有了SEGA－AM2在8月1日游戏上市后紧急收回全部GD－ROM，并再一次认真总结先前参加过大规划测试的广大玩家对正式版的意见，重新推出了一个Ver.B的VF4——角色全员增加新技并隆重设立壁技，BALANCE微妙调整至"人人皆最强"，CARD部分的ITEM(如角色服装、面具等)大量追加……据VF4实质上的负责人片桐大智介绍，今后不排除将已经加深的B版再度强化为PLUS α版。

铁拳4，因本人不是铁杆，临时背了LAW的几招便去玩，结果打至第3关就死了。铁拳的风格与VR差别太大了。铁拳4的重点之一是高低差，但看别人玩时发现壁技用得更多……第一印象9分(游戏时间：5分钟)。

●龙哥。①请仔细解释PS2开机后主机设置里选PS2－35000按△键出现的"自动诊断"的作用和意义。②35000型开机后设置画面里的"DVD・PLAYSTATION"等后面的版本号各代表哪个地区，如何重新设置。③PS2读盘时，有时光头发出"啪打－啪打"声，但画面一切正常，请问这是否正常？(碟为正版)④PS2为47W，而DC为33W，但书上只说DC功率大，要用300W电源，而毫不说PS2，为什么？我的DC电源（100W，50元）能否用在PS2上？⑤DC和PS2、NGC、XBOX各有几个硬件光源。（沈阳皇姑区 唐桥运 8月12日）

①机器会自动检测和电视的对应情况之类。②那是DVD播放方面的设置，35000型内置驱动，不必理会。这里提醒您千万不要用PS2看DVD。③机器读CD游戏时，可能因转速较高，难免会发出一些声响，紧张不必要。④今后的主机，只要电源要求是100～110V的，一律推荐使用功率为300VA的铁盒电源——有了这个，同时开DC、PS2、NGC、XBOX都够了，甚至再搭个大功率彩监都有富余(破烂彩监价格低，某些打管机，无论尺寸，只售4、5百元。注意，未经打管"优待"的准半专业级端子镀金彩监(含分量端子)，寿命虽也不会久长，但总比打管机可靠得多的多，售价在2000元左右)。那种黑塑料变压器必须要淘汰。⑤峰值分别为4个、6个、T&L硬件8个、T&L硬件16个(？)。别的机种不好乱讲，反正DC在游戏中最多只能打开一个光源。

●你最希望电软增设的栏目：小道消息。（浙江嘉兴市 秦帆）

●恶魔救世主——体现CAPCOM的FTG功力——不对战，一样好玩！这是SNK所欠缺的。（承德双桥区 邵立伟）

●在未来的某一天，几个玩家打开 PS2、NGC、XBOX、GBA 后，当那熟悉的四个蓝色英文字母"SEGA"出现在他们面前时，他们双手颤抖，紧握手柄，两眼饱含激动的泪水进行着游戏……我看见了！你们——曾经的铁杆，如今的世嘉续梦人！我听见了——你们体内的世嘉血还在沸腾……世嘉续梦人 No.1 语：中国世嘉铁杆很伟大，他们买世嘉的主机基本上玩的都是世嘉的游戏，但层次并不低。反而，他们更会区分什么是好游戏，他们的脑海中没有所谓的续篇大作，只有那永恒的"真·游戏"……（节选自世嘉续梦人 No.1 于 2001 年 3 月 15 日所作"纪念 DC 停产"）

一封读者来信

龙哥：这是俺今年给你写的第七封信了（汗……），还是一些牢骚，不吐不快。要是把您老先生搞烦了，我这儿先道个歉（鞠躬）。没办法，怕信超重，所以不能一次都写上，只好一封一封地零敲碎打。

这次想说的是电软上曾经多次讨论的玩家分派问题。这个"派"，指的是对机种和游戏类型的选择，以及对待自己不喜欢的厂商和游戏类型的态度，本来也不想写这个，但是前两天的《北京 X 报》简直把俺气得火冒三仗。某个从来没听说过的演唱组接受采访，其中某人竟然大放厥词："我还是喜欢玩 RPG，虽然我特讨厌格斗，但 RPG 总比那些像二傻子似的闷头搓招的格斗游戏强，起码让我知道俩人碰了面是为的什么打起来的，比如说《仙剑》、《天之痕》都不错……"

龙哥看上面的话有何感想？我是这样觉得，首先，一个只知道国产弱智 RPG（还是 PC 上的）的 PC 玩家没有资格评论格斗游戏。FTG 和 RPG 属于不同的类型，要求玩家的特点也不同；FTG 是需要手感的，而要想获得真正的"手感"，勤学苦练，不耻下问是必须的。可以说，街霸、KOF、VF、铁拳这四大系列代表着 FTG 不同特点作品的最高水平，打者需有灵敏的反应神经、精密的思路，独树一帜的作战风格，等等等等。这一切都是需要时间和铁的。RPG，我的观点是，不但要享受剧情，更要享受系统（这个我以前就说过）。好的系统能使玩家欲罢不能，当然我还是倾向于玩需要快速反应的 RPG（如太 8、格 2 等）这类 RPG，只有用心琢磨才能使每个角色的能力发挥到极限，而且必须通过苦练才能熟练掌握（我现在除了勇斗系列，其它所有非即时的 RPG 碰都不碰）。我就亲眼见过一 RPG 白痴，坐在电脑前，每一个回合都看系统提示，居然将仙剑打穿。这样的烂人和游戏不提也罢。那个演唱组的某人，只知道像看电影似的看剧情，算不上"高手"和"专业"，而非高手，非专业，也是没有"指手划脚"的资格的。比如说现在要是有一个只玩过两天梦美的人，在你小天天面前大放厥词，说什么 UNICORN 不好用，你跟不跟他急（笑）?!（天语：您所言极是，加十分（倒）。）

翻回头来说，如果是专业玩家，也应该对游戏类型持宽容态度，自己不喜欢就罢了，没有必要对其进行指责和谩骂。当然，有些大家公认的烂游戏，还是人人喊打的好。每种游戏都的它的魅力，"帮主，眼光太差了吗？""各有所好嘛。"相信持这种观点的人还是大多数吧。不过，我认为对厂商（指主机）就不应该这样，应该"界线分明"。但也不应指责谩骂。自己不喜欢世嘉，就不要买 DC，但不应在电软上骂街。"大浪淘沙，是金子总会发光的。"

接着 RPG 系统的观点说一说，比如说 GB 版勇Ⅲ吧。转职的性格堪称本作的最大卖点。谈一谈我的心得（唉，怎么每次都是跟龙哥你说 RPG 啊。对 X 弹琴？笑）。（龙：无妨！我有日本大攻略，都懂、都懂……）

其实绝对 GB 读本上说的并不完全正确，决定角色成长数值的最终因素仍是职业，例如战士是"敏捷"性格，到头来速度增长仍然奇慢。所以要想让战士获得高速度，就最好先让他当武斗家，等速度较快时，再转职成战士好了（转职后所有数值是原来的一半），或者装备降星手环令速度加倍。例如我现在手头的战士，由于当过僧侣和武斗家，所以不仅速度快，而且会魔法。当然，还需要较长的游戏时间。不想费时间的玩家可以用金手指试一试，还有，地底世界的第一个村子里的大富翁游戏一定要好好玩，里面有非常好的道具。本人在里面曾经得到过一把鞭子，攻 +105，敌一组攻击。还有"けんじゃのうぇ"等等……）勇Ⅲ只要多玩，尽量发掘系统，就一定能得到很多意想不到的东西。（龙哥：许多人都觉得 DQ 正统日式 RPG 必须洗奈，您觉得呢？）

电软做的 GB 系列书籍也太多了吧？难道是学 EVA 的"新世纪骗铁法"吗？有份量的攻略可以放在《菜鸟通》上啊，就像第 7、8 期上的 DQM2，还有莎木 2 的攻略一定要天师来写，一定啊！要"用心去感受"。（天语：我……）

让那个演唱组的人玩一玩莎木吧（最好有龙哥你在旁边当翻译）看他还说的出什么话……　　クサナギ·吕/2001 年 8 月 21 日

●龙：言者无罪，闻者足戒。我早知您不是世嘉迷。我以为，无论何种类型游戏，难得有一次"全情投入"。象 ZOOM 公司的"Ka"，简单而有创意，LIGHTER USER 尚且大拍手，谁又会去否认它呢？

热烈祝贺"梦美任我行"活动在全国正式展开！

人鱼●3'57"750 五	●0'38"108	●火箭/最软/？？车	●行路难于上天
沙漠●2'50"281 八	●0'40'764	●独角/中硬/？？车	●欲再提 5 秒
龙谷●2'53"984	●0'41"748	●独角/中硬/？？车	
海边●3'14"687	●1'35"154	●独角/中硬/？？车	
溜冰●3'26"156	●0'32"655	●独角/最硬/？？车	

备注：单跑模式/难度未注明/MT/使用手柄

编者手中的 2 兆/4 兆记忆卡数量正以每天一块的速度递增（在此天语向北京邵帅朋友致歉，您第二块卡寄来，第一块卡我才寄回。请读者安心，珍贵的稿件早晚会被登出）。不想说中国没有最好的游戏，但期盼中国有最好的玩家！——上表广西桂林印刷厂李翊丰朋友，强极！我看您不必与榜中第三名的 PBS 较劲，沙漠城与我打一仗先！唉，明知江湖险恶，急欲金盆洗手，不让（爆笑）！可莎木 2 还没通呢！（笑）

———"梦美任我行"报名者（无差别级）大募集中———

蛰伏已久的铁杆，UNITED！

uni41@mail.china.com（10 月 1 日以后）/QQ:44813464(uni41)

●龙哥。最近我发现自己的 GBA 屏幕在玩时，手轻轻动时或按键所引起的振动，会使画面上的边缘周围出现水波纹的现象，后找经销商发现别的机子也有这种现象。请问这是正常的吗？是什么原因？（黑龙江伊春林业发电厂 杨贺）

我觉得可能不是因为外力触碰所引起的"振动"吧？应该是屏幕本身的问题——那种 TFT 受光后的反应很不稳定，画面传到玩家眼里可能就是那种"水波纹"现象，看似振动引起的，其实不是。我们为主机推测故障时，不宜过细，游戏机这玩意很皮实的！

●龙哥，我去信提问，可你除了在杂志刊登还有没有什么既快又好的回复办法？（大量读者）

有条件的读者，除来信，显然可以利用电子邮件甚至网上寻呼。

●莎木 2 的即时画面似不如前作，请天师回我疑问，后定有重谢！（北京西城鸦儿胡同 马战超）

天师要到 9 月底才买莎木 2。实际上，前作的压缩方式是 ADX，这次采用先进的 AHX 高密压缩，乃是为了应付莎木的大场景，因此画面质素可能会稍微下降一些。再者，会不会是心理因素在作祟呢！（笑）

龙哥必复

广东肇庆"三派聚义"●尽管你（们）见识不广，尽管你（们）不是什么达人，但你（们），一个以诚稚（挚）之心去玩游戏的人，的确是能够得到电软众小编及众机迷的共鸣的。三位投给周家的"傻子日记"和游戏点评"AGTA"，前者写得还真挺幽默（本栏决定冒天下之大不韪下期刊登？），但因几位写信时还没来得及看到上期杂志，给后者 5.2 分难道真的想气死天师？（笑）

福建霞浦县林新春●您的 A 版（670－13624A）DC 应该是新的。变压器只有 45W 吗？还是换个大个的吧！另外，您初入门游戏，应多向老鸟询问有关硬件操作和 RPG 游戏基本技巧。古墓 4 死机、KOF99 马赛克都是碟的事儿，与机子无关。小技巧：对于烂碟，读不出即可扔之。

杭州邵征捷●你好。你 PSONE 肯定是烧了保险，没跑儿。你 PDA 接 PSONE 没事儿而国产 1M 卡却将主机毁成这样？BOSS 肯定宰了你，这也没跑儿。合理的维修价应是老板报价的五分之一 —— 如果真是烧了"电容"的话。

四川宜宾冷润●日本玩家"派系"分明。要不他们怎么搞专门志呢？"德利麦加（前 DC 杂志）"所作的 N 次调查表明，玩家必分派。"难道你不喜欢的，也不许别人喜欢啊？"，您说得对极，分派最无聊。但无聊归无聊，派是肯定要分的，这与谁输谁赢无关。分了派，大家活得还能明白点、自在点，否则难免……。我看你就有些任派倾向（笑）。GBA 限定版价格虽然贵，但显然它们只贵在"外表"上，本体无不同。而 GBA 各种国产周边，现均已廉价上市。

上海市虹口区密云路 611 弄 6 号 401，200437，王昕求助●看别家杂志攻略，从老早开始，每天向村民送野果，仍未取得比利送的钓鱼杆——比利从未来借锤子，"我到底该怎么办"。另外，"如何拥有自己的船"。

总帅答北京宣武王莹●把所有龙的装备"兜/盾/剑"三样，收齐即可去法兰斯之丘解开封印，再杀掉魔巢中的黑暗神官，之后回法兰斯之丘的封印处即进入。但未练到 99 级不着急进入，敌小兵很强。遗迹内无甚有用之物。

广东四会何志通●SONY GVM－1412 彩监过于专业，9 针（？）和 25 针端子（？）均不可能识别 PSONE 这简版主机。用 S 端将就一下吧。

关于 SEGA●街机 VF4 的销售远远超过了世嘉当初的预想，首发全日本 4000 台以上，而世嘉的预计是 2000 台。现在 VF4 正以近 4 倍于达比马的吃币率雄居榜首。日、美多家证券交易所将 SEGA 股票列为"STRONG BUY"，主要是考虑到 VF4 会给世嘉和投资者带来回报，但也有 DC 的清库进展十分顺利之因素。

●游戏，以人为本——世嘉。选票只能写 5 个游戏太少了——职业球会特大号（DC/正版）、育成足球 2（SS/正版）、实况足球 2000（PS/正版）、莎木系列（DC/正版）、维罗尼卡（DC/正版），对以上游戏评语，特写了一封信，请多多指教。（沪黄浦区国货路 陈德臻）/龙：不敢不敢，请您来信指教我们。听危险分子说，DC 特大号几乎玩不腻，你是否也这样觉得呢？……SMILEBIT 重要情报请见本期特稿。

NBA2K1 杂谈

选自半年前的一封来信

您好，如果您没时间的话，只要能帮忙解答这个问题就行了。“莎木 3”还会出吗？如还会出，会在哪部主机上推出？这个系列我打算死盯到底，它在哪个主机推出，我就绝对买哪部主机，万望给予答复……

……如果您还有时间及耐心的话，请看看一个自认为世嘉迷的心里话吧。

老实话，对 DC 的失败甚至是世嘉最后一部主机的事，我早有心理准备，甚至在去年买 DC 之前就有了，但我还是没想到世嘉会败得这么快。虽然震惊，虽然难过，但我并不怨世嘉，毕竟一个游戏公司只有生存下去，才能继续做游戏，而我爱世嘉的游戏，并无怨无悔。

我虽在 SS 基本已不出游戏后买了 PS，但在 PS 上，我没买一张正版，而在 SS 上，我先后买了《拳皇 95》、《饿狼 3》、《樱大战 1、2》和《梦 4》，直到在市面上找不到令我心仪的正版软件为止。这并不是说……

……《游戏批评》上，有人担心世嘉的游戏缺乏号召力，我却一点都不担心，硬派的游戏自有我们这些“死忠”追随，而且世嘉也会做大众化的游戏，不信就玩玩《永恒的阿卡迪亚》。我对此游戏唯一不满就是，如果魔法能再华丽一点就好了。另外，对于 FTG、SPG、STG、ACT 这类游戏，我本来也是从来不买正版的，因为我手太笨，又没耐心去苦练，性格又喜新讨旧，而且不是足球迷。虽说喜欢篮球但 EA 的《NBA》系列玩起来实在没感觉，但世嘉的《NBA 2K1》是第一个（不敢说唯一，因为世嘉以后还出游戏）想买正版的体育游戏。虽说该游戏也有几个明显 Bug：球员传球时可穿透对方球员身体，中锋会莫名其妙的来补防后卫（我并没有盯丢人），而且死也不肯再换防回去，我的矮小后卫得去防守中锋，痛苦啊！但是，我认为《NBA 2K1》是唯一一个能让人玩出篮球感觉的游戏。题外话，如果世嘉能在《NBA 2K2》中改正以上两个缺点，并加入球员转会功能，那将是一款完美的篮球游戏。

最后，我还想再提一下 DC 和 PS2 的机能，因为最近看过几款 PS2 的所谓大作，包括《决战》、《铁拳 TT》、《R5》、《保镖》、《暗云》和《鬼武者》，画面的确很精美，但是，这些 PS2 游戏都有一个共同特征，没有大场景，或只有近景而没有远景，这样的画面，实在难以令人信服其机能。如果让我说 PS2 哪点比 DC 强的话，我只能说，水的效果好一点。因为我只相信我的眼睛。这就算世嘉迷聊以慰己的小小胜利吧。

愿世嘉以后能走好，因为在游戏界，史氏倒下也并不足惜，因为它做的 RPG 虽好，但却不是独一无二、无可替代的。世嘉是。

祝一切顺利！

另：《NBA 2K1》有一致胜良方，找任一有优秀后卫的队，如基德、艾佛森、芬利、雷·阿伦等都可（至于布莱恩特……湖人就不用了吧，强得离谱），让这些人过中场后加速（从后场就加速也可，但为了节省体力……），到了对方防守队员附近按 B 键（距离要勤练，掌握不好球易被断，且小摇杆的方向应稍斜向些，直冲前的话只会在对方身前打转，晃不过人的），因为按着加速，所以一定要转身过人而不是横跨一大步（这种过人距离一近极易被断，远了又过不了人），这样一来，极易过人（切记！掌握好距离，近些较好，否则电脑会后撤防守，使前功尽弃，人一般是反应不过来的），偶尔电脑也会派人补防，但补防总会漏人，总之，此法可算是百试百灵。

天津南开大学 王子骥

龙：眼下时髦游戏多多，何苦非要玩 NBA2K1 这种枯燥 ACT。NBA2K2 会在 DC、PS2、XBOX 上推出。莎木 3……。关于 PS2 的机能问题，要相信自己“眼睛的判断”。像在 FF10 中，史克威尔为啥要煞费苦心地对角色建立三种模型？——近景时（不多于两个脑袋），其画面超过 DC 达 22～25 倍；大场景时，能否令人信服简直“极难评判”……



↑谁能解释这手指粘连问题？

铁杆，是这样炼成的

选自半年前的一封来信，原文题为“我有话要说”

今天，DC 终于入手了。尽管早已知道了世嘉将要停止生产 DC 的消息，但是，我不在乎。带着她走在回宿舍的路上，忽然觉得天变得更蓝了，不由挺挺胸膛，让那四个蓝色字母更加醒目。从路上同学那嘴角上扬的表情我可以读出那嘲笑的含义。但我不屑于与之理论，尽管我有自信可以将其侃得一颠一颠的。我心中只有 SEGA 曾带给我的快乐：战斧、SONIC、NIGHTS、樱大战……以及即将体会到的莎木。它们带给我的快乐，绝非那些被 S2（S××× + S×××××）玩弄于股掌间却又总以为站在时代前列的“完家”所能体会到的。

对 SEGA 的爱，使我与 SONY 永不沾边，PS 不说，电器也决不用，甚至 SONY MUSIC 出品的 CD 也绝对不听。再加上我是一个完全的行动派，平时总是贯彻自己的想法，也曾因一篇“S×××，我爱！S×××，我呸！”的考试作文引来全班的一致喝倒彩。但是，我决不后悔，因为，我爱 SEGA，我相信 SEGA，我支持 SEGA！

其实，我是一个很懒的人。作为一个从创刊之前的《GAME 集中营》开始买齐所有电软所出版书籍的读者，第一次给你们写信，并非只想说这些废话。

只是，自从 SEGA 即将停止生产 DC 的消息传开以来，身边的声音几乎都是声援 SEGA 的，而几乎所有人都说自己是 SEGA 的铁杆支持者。我实在不明白，莫非真的是世界变得太快？我们这不被理解的一小群人何时壮大到如此地步？

我要说的是，我们不需要虚伪的支持！我们就是这样一群人，说我们骨头硬也好，说我们顽固也好，作为 SEGA 铁杆，我们不需要别人的同情！我们只走自己认定的路——相信 SEGA，支持 SEGA，永远爱 SEGA！

而且，我们不必伤感，毕竟，SEGA 并未离开我们，他将继续存在，为我们提供好游戏，只不过是以其他的方式。我们会继续支持 SEGA。

向前看，天更蓝，我们还有 SEGA！

江苏理工大学 伍波

龙：世嘉与铁杆或铁杆与世嘉之间的约定，委实让人难以理解，因此读者不必太认真。世嘉 COO 香山哲怎样？OVERWORKS 社长大场规胜（超级忍/怒之铁拳/樱花大战系列制作人）又怎样？SEGAFANS 在世嘉各级领导的心中地位还都不低呢！——举例来说，香山 COO 说，世嘉迷筹集多少钱，世嘉一定会再拿出相同数额的钱来为 FANS 制作他们想要的游戏。大场社长出席我国台湾省繁体字版樱花大战发表会时指出，DC 虽已停产，但也并不代表它的人气就此低落，日本国内外仍然有相当多的支持者……我们不是没考虑过在其他主机上推出樱，但为了回馈一直支持着我们的玩家，我们决定将 4 在 DC 上优先制作并发售，这也是对玩家们的最大回应……等等。

凡此世嘉种种行为，必有其道理所在。其实，有关樱花大战系列游戏的国际化战略（包括纽约在内），现正在着着进行中，而华语版正是第一步。

因日本暑期歌谣秀而脱不开身的广井总制作、横山小姐等，其对于亚洲华语玩家的录像问候，以及亲临发表会现场进行造势的大场社长接受的专访，由于内含大量重要情报且场面非常热烈，本应全文配海量照片刊发，但由于版面限制；只能精简如下。其中，墨镜大哥极其幽默，“汉化版樱花大战终于推出了，之前我一直盼望着，在心中一直念着‘出来吧、赶快发售吧，中文版赶快推出吧！’这样的话……此前中国地区玩家们就算是隔着语言的障碍，仍然能够享受游戏的乐趣，这完全是靠各位相关工作人员的庇荫（周围传来花组声优们的笑声）……希望大家能够继续支持中文版，更加体验樱花乐趣，并请多多指教……”而身为汉化版总策划的大场先生说，“非常高兴非常兴奋中国大陆版和台湾省版樱花大战得以发行，希望亚洲大市场能有更多的玩家接触并体验到樱花大战的乐趣！……”

不过，龙哥得到北京、台湾、日本三方情报，PSO、阿卡迪亚等巨作汉语 PC 版制作决定！（www.sega.jp）——另，索尼已正式将 PS2 引入韩国（韩文主机、韩文软件、韩国 ISP）。着急无用！！！微软 END ALL 主机 XBOX 有可能会在中国发售（该主机外型和日版手柄较人们想像中要来得秀密，酷！）。

买正版游戏，带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道……

●近来的日子真是越来越难过了，一方面要坚持为 DC 买正版，此外随着 GBA 的入手，缺铁性贫血加重。唉！看来“完家”，我是当定了。索尼克 2：个人的第八份 DC 正版，第二份游戏限定版（十周年版），随着她的到来，DC 正版资金四千元上限告破！对于此游戏，只有“三动”——激动＋感动＋躁动！（广州光复北路 朱汝聪）

闯关族的家

E－MAIL：supergamefans@sohu.com

● 从本期开始正式取消“宿屋”栏目，并进化为“闯关族访谈录”。近期有读者表示宿屋有变质为“比谁富有”的趋势，风林感觉的确是这样，索性及时发现，不知道“访谈录”大家觉得这种形式怎么样，请玩家来信发表感想，以利“家”可以做得更好！



● 最近在网络上与杂志老读者、北京理工大学的罗剑锋谈起杂志的不足，其一针见血的批评令风林茅塞顿开，不觉汗颜几分……同时，他还表示出了对以前“家”的无尽怀念，风林也不由长叹。面对日新月异的时代，既要保持“家”与老读者的情结，还要尽量创出自己特色，风林也是脑汁绞尽……据天师说，风林已经有了第一根白发……呜

● 从本期起杂志举办连环大抽奖活动，奖品丰厚诱人，广大读者朋友万勿错过。

● 为了能够与读者更方便的交流，更迅速的对读者朋友们的来信进行回复，风林现将“闯关族的家”的栏目信箱公开——E－MAIL：supergamefans@sohu.com，这样一来，有PC的朋友只要通过电子邮件的方式就可以与风林迅速的联系上，而喜欢信件交流的朋友还可以继续给风林来信！

● 自称是风林师弟的风光朋友近日来信，不仅随信附上自己的照片，还亲自作画一幅。对于风光提出的拍照问题，风林个人认为只有利用PC截取的图片才可以令人满意，而用相机拍摄的图片往往难以获得清晰的效果。



←风光的小屋……尽管风林不准备再刊登这类照片……

● 从近期调查表上看，有许多读者都希望能够开办交友栏目。尽管实现起来很困难，不过风林决定在“闯关族的家”中为大家提供这样的机会。今后给风林来信的朋友如果希望借“家”一角结交更多玩友，可以注明，风林将在回复的同时刊出地址。

● 近期来信称风林为“美女”的数量急剧增加，风林每每看到都哭笑不得。大家期盼女编辑出现的心情风林可以理解（风林已经收到数十封询问编辑部是否有女同志的来信了），但是作为帅哥的风林（自己都想呕）对大家的“性别歧视”行为实在是……好苦哇……

● 浙江的潘梁读者对风林的回信“量”感到大不满。在这里风林只能再解释一回，由于时间有限，大家的来信风林都看到了，但是能够回复的信件毕竟有限，在加上工作上的原因，风林目前已经是竭尽所能了，望大家体谅。这不，为了能够使更多的朋友满意，“闯关族的家”的E－MAIL地址已经刊出，希望尽快得到回复的朋友请还是利用电子邮件吧！

● 广东的周继增读者，你随信加的23元风林已经交到了发行部，你就放心吧！下次可不能再这样做了。如果玩友们还有什么邮购方面的问题，请打发行部的电话。

● 天津的冯凯读者，由于9月编辑部要搬家，所以风林只能在先这里给你回复了。你对画面、音乐及游戏性的理解十分正确，好游戏在这三方面的确缺一不可。

● 山东张蛟读者，谢谢你对风林的关心。风林的视力一向很好，对于什么视力保护屏的产品不太感兴趣，风林的双眼一直都保持在5.3左右，即老算法的1.5。还算厉害吧！

● 上上期风林回复江苏马东方读者，来信一定要注明俺收。结果马读者果不其然注明了“俺”收，风林当即晕倒……

● 一日风林查看信件，打开四川胡坤寄来的电玩榜投票信封，竟突然掉落出数张金闪闪的“口袋妖怪”卡片。风林看罢方觉读者良苦用心……祝胡读者能够在这次抽奖活动中有所收获。

闯关族语录

● 经过我仔细的研究后，我得出了一条定理：要想发财，就必须坚持两条腿走路的方法。一方面买电脑彩票，另一方面投电玩榜的票，才能提高成功的机率……（风：这回的大抽奖中奖机率绝对是史上最高的，千万别错过！）

——山东　王鹏

● 今天我，飞机里看云飘过，怀着一千多蚊来京买DC，风雨里追赶，雾里分不清影踪，天空海阔你与我可会变（谁没在变），原谅我这一生没有MONEY玩D版，也会怕有一天会死机（oh，no！），背弃了SEGA，谁人都可以，也会怕有一天没好游戏PLAY！……

——广东　BIKING

● 听说世嘉现在最看好的主机是XBOX，我认为真是这样的话，SEGA又会失败了，因为XBOX在日本现在没有一款令人满意的作品……（风：世嘉子公司化，各公司各自选择适合自己风格的主机，从发展的角度看，他们对自己的未来早就盘算好了。其实，XBOX凭借微软的财力是决不会很快倒下的，微软誓与SONY、NINTENDO周旋到底）

——上海　王清

● 屡屡见到风林被称呼为“美女”，自己就会笑得前仰后合。我说风林你还是别往心里去……（风：我忍……）

——广州　朱汝聪

● 想对《电软》说：现在游戏性有了，是该改善一下画面的时候了！（风：游戏性要保持，画面我们争取达到PS2的水准，最起码不会与XBOX拉开过大差距吧？）——KY

● 明信片太小了，再大点！（风：这主要是不希望占大家过长时间来填写，如果您对杂志有话要说的话，请给风林来信吧！）

——江苏　马鹏

● “死或生2”让我爽快得求生不得，求死不能……（风：把盘撅掉……）

——上海　殷国荣

● 永远支持PS！（风：PS2也支持PS）

——广东　莫宁峰

● 恨石不成铁！（风：幸亏我不是“铁人”）

——广州　张玮

● 不知为何，看完“家”后有了一种想写信给你的冲动，否则难以平静，或许我只想让你知道有我这样一个爱“家”的人存在。有了家，“风林同舟”闯天下！

人说杂志总是《电软》好，无聊时候少不了；我说哪里没有家里好，风林陪着错不了……

我的家，我支持！（风：是闯关族，就永远在一起，携手前进！）

——吉林　刘楠

闯关族的家

风林：你好，这是我第二次给你写信了，第一次的信你收到了没有，我是《电软》的老读者了，每期必买，觉得《电软》进步很多，但退步也有，我想提几点建议：

①在新作发布表中，原先有游戏的类型，现在为何又没了，我觉得你们应该把下月要出的游戏中，比较有名气，或另类的游戏拿出来，详细介绍一下。

②在每夜一游中，不要总是介绍 PS2 游戏，在国内 PS2 的普及量很低，应多介绍 PS、DC 游戏，这样比较符合现实。

——河北 田思博

经过讨论，发售表的游戏类型一项恢复了。而比较重要的游戏则会着重挑做介绍，如果田读者想了解哪款游戏也可以给我们来信。而 PS 游戏的介绍方面，实在是无能为力了，请参看发售表，PS 近期比较值得关注的是 ENIX 为 PS 移植“DQ4”，其他就真的是凤毛麟角。DC 嘛，也会择优介绍，可以预见的大作还有几部，请你关注每夜一游栏目以及彩页。

玉树临风的风林：你好！

我读电软两年了。期间不断与其它书刊比较，在此，我提两点小小意见：

①电软中最接近玩友的就是闯关族的家了，每个人都可以在这发表意见，谈感想，甚至发牢骚，着实给人以家的温馨。能不能减少广告，把它再扩大几页。

②作为一个街机迷，我可要为我们街机仔叫冤了。每期《电软》中街机内容甚少。跪求可否开辟一个“街机仔集中营”，并由专人管理。别忘了，街机也是电玩中不可缺少的一部分。

另附打油诗一首：夏夜真是难熬，还是电玩最好；昨夜上机过狂，不知通关多少。

——宁波 桑杰

有时候，家里的确是有一点“挤”，不过富丽堂皇却未必能够有家的感觉。你认为呢？本刊有街机游戏栏目啊，如果你有好的想法就快写信来吧！

风（来的西）林：你好！

最近买了台 GBC（心里又想着 GBA，唉！软件太贵了），花了我 500 余块钱，可我看到广告上的 GBC 才 400 余钱，是否我被宰了？还是……望风林正解！现在我手头里还有 800 余钱，想再换（买）台主机，不知该选 PS 还是 DC？我是中间派，请风林给我参谋（重赏）能否具体给我分析一下 PS 与 DC 各型（款）主机的性能、读盘能力，价格等特点。

以下我就讲几个意见吧：

1. 彩页严重缺乏，而且内文全黑白，连一些重点栏目也没有彩色底色衬托，看着眼睛都有点累了。

2. 能否增加内文页数，或广告页数不计在内，正文页数增加几十页，（如 100 页）刚好！当然价格不变。

3. 能否出版《绝对 GB 读本》第三辑？或《2001 秘技宝典》？或再版以前的热销图书，让玩家再度疯狂。

4. 每期《GS》能再附送游戏海报吗？或者送游戏展光盘（好想要），或者附上几款 GB 游戏攻略，最好在年末的杂志上附送一份年历，里面印上游戏画面或《GS》小（老）编的玉照，真想一睹传说中风林，聋鸽的风彩！（期待）

——广东 叶仲勋

你的 GBC 价格稍贵了些，风林家这里 400 出头。不过各地进货渠道不同，价格稍有偏差也是在所难免，你既然已经买了，就不要放在心上了。如果你真的想买一部主机的话，风林就劝你还是先把钱留着更好吧，现在正是主机更新换代的关键时刻，应静观其变，再做决定……

最近看“闯关族的家”，看到给你们提意见的读者不少嘛？意见提得种类还很多，压力一定很大吧！不过我相信你们一定都会一一解决的，另：我觉得关于体育的游戏太少了，能否以后多点体育游戏上刊呢？还有“家”的栏目是您主持，《秘技偏方》是 WP 主持，《大墙画廊》是 L·P.主持，《龙哥热线》是龙哥来主持，请问还有别的小编吗？最后向您问一下，来信里面还需加邮票还是加钱呢？还是您每次出钱买邮票回信，还是编辑部自有呢？没别的意思，就是为以后去信多加注意。

——北京 李健生

回信方面，如果您希望编辑回信只需在信中表明即可，不必附加信封信纸了，这些由我们“自备”（笑）

★美年达中国电玩榜——风林
★游戏研究所——PERFECT＋莱因
★攻略人行道——危险分子
★科普园地——天师
★格斗天书——天师
★游戏点评——风林
★秘技天地——莱因总帅
★龙哥热线——龙哥
★闯关族的家——风林
★大墙画廊（黑白版）——阴＆晴

从最早的 FC 到现在的 PS2，可以说游戏界经过了一个个新时代，我也玩过了许许多多的游戏，大约 1 千多种游戏，就在我这短短 5 年的玩龄中，我体会到了游戏给我带来的欢乐，体会到游戏在我生活中的价值，本人方龄 16，不知风哥从几岁开始游戏？我对贵刊有一些意见，望君观之。

1. 应多介绍新游戏，虽然时时都有大作，但也不能过于强调，因为有的小公司的游戏也是十分出色的，许多小公司就是因某个小游戏而翻身的，不是吗？

2. 彩页应多用于登游戏画面，少登那些周边器材，这能使玩家从直观的角度来看某个游戏，对其画面有更深的了解，彩页总比黑白强吧！

3. 闯关族的家应多登一些有特色的文章，像我们这种类型的意见没有必要登，因为有许许多多的玩家都是只在背后默默支持《电软》，只要他的意见从杂志上能表现出来或者只是一点点改变和提高，他们也会感到高兴的。

另：自从我爷爷看我玩过 DC 的“疯狂出租车 2”后，就对我说：还是三轮车好。

——程飞

正如你所说，有许多小公司的作品都非常不错。其实，有许多小的软件开发公司都依托于大厂商来发卖自己的作品，比如开发“蚊”的 ZOOM 公司。所以，许多游戏尽管注明大公司的名号，但实际上未必是该公司的作品。

而对你“意见信不必登”的说法风林实在不敢苟同。有批评才会有进步，风林希望大家还是多多来信指出我们的不足。您的一字一句都将成为我们今后改进的方向。能时时给我们敲敲警钟的来信才是我们最欢迎的。



←平常做做运动实在是很有益的事情，不要整天把自己关在屋子里，看，啪啦小子也爱玩滑板。

风林，最近玩了“寄生前夜 1”的中文版，感觉太棒了。比玩日本版的强多了，还有你上期提到的“寄 2”中文版我怎么没见过？？

——辽宁 曹玉宁

实际有许多开发小组在默默对日文游戏进行着汉化，正因如此，我们才见到了诸如“口袋妖怪中文版”等游戏的出现。“寄 2”中文版风林的确见到有卖。但是自己没有亲自试过，你不妨再问问 BOSS。另外，GBA 极度省电，你就放心玩吧，但要注意购买正宗名牌电池才能用得更长久。

风林咯咯：看了“家”之后，好像有很多人在说《电软》的不是，的确《电软》的变化挺大的，变来变去却变得平淡无味?!！来自四川的 MY Bone friend 说的第 1 个话题，我不太赞成，其实用漫画人物作封面也挺好的呀！但养眼才行，罗晰朋友意见与我相仿，彩页的确有点……唉！现在只好为小编们能出更好的书加油！

看了来自湖北的 Game WORMS 朋友的信，我也觉得风兄不要再说什么自己的“照片不堪入目，毫无魅力可言”，非也、非也，风兄此言差矣！来两张吧！这可是我们

闯关族的家

读者的愿望呀！莫非风兄你帅气昂然，胜过谢庭锋，酷过吴孟达？怕美眉们看过之后，从五湖四海暴走来北京找你？对了，请问一下，"风林"一词是否来自《风来的西林》？能告诉我吗？

——广西　玩游戏总是菜鸟的吴鸿和

索然无味？！看来我们还要多多努力，多多吸取读者的建议啊……风林的照片这期刊出了一幅，不过是经过处理的。该照片是在杂志社旧址办公时所拍。名字问题风林已经解释过多次，没什么特别的含义。

我爱看"闯关族的家"，这是最贴近生活的栏目。风林兄可否适当扩大版面，以便更多玩友有机会开口，痛说革命家史？

北京的游戏业很发达，从诸多广告中便可看出了。那么，相应的游戏氛围也很棒吧，真羡慕北京的玩友。在杭州，由于去年的一场游戏机房大清洗，主营PS的机房已彻底消失，街机房也只剩下几家大中型的还存在。真令人痛心。据传，大清洗的目的，一是禁毒（电子海洛因），二则为PS盗版游戏光盘，真令人啼笑皆非。我想问一下风林老兄，别处是否有类似的事发生？

现想向风林兄提几个问题：

①电玩榜的幸运抽奖是否要求所填游戏与结果一致后才有资格参加？

②能否介绍一下编辑部的成员。

③DC不是已停止生产了吗，为何还有新游戏出现？

④能否多登一些经典游戏的综合性评论，少一些纯粹的攻略？

⑤闯关族之家中提到的经典游戏回顾系列是怎么回事？我想投稿，是否有游戏选择方面的限制？

谢谢风林兄能在百忙中看我这封无聊的读者来信。我不太在乎是否有回信（这是真心的），只希望你们能知道我的存在，以及我永远支持你们！

——杭州　吕健

北京的游戏市场目前与全国比较还不能称为发达，上海、广东都不错，新产品上市很快。而街机市场方面北京绝对是全国最差的，中小游戏厅"全军覆灭"，正规军也几乎"消声弥迹"，惟有世嘉厅在王府井、万通还有两个店。实在令人痛心不已。关于你的疑问：1、电玩榜的排名与抽奖无关，你只需填写自己最支持的游戏就可以了；2、看前页；3、主机停产未必代表游戏也停止开发，只要有钱赚厂商就会继续开发；4、经典游戏评论请参看"游戏点评"；5、经典回顾以老游戏为主，最好是能够引起大家共鸣的。"游戏点评"并不仅限于新游戏，长篇游戏评论、游戏感想、业界话题、对中国游戏市场的看法等等都可以给"游戏点评"投稿，风林热情期待中！

风林，我向你提出的最大最重要的建议就是多看看以前的《电软》，仔细揣摩以前"家"的风格行文，找出其中吸引读者的本质东西，这一点的确很难办到，也许应该是对读者的真情和杂志的爱护，还应该有对人生的感悟（但也不要故作深沉啊），多向无类请教吧！还有，风林你在括号里的发言太多了！

——北京　罗剑锋

罗读者尖锐而中肯的建议实在令风林"汗"得很。其实，风林到底有"几斤几量"自己很清楚，不过希望你能理解的是，风林每期都在努力。大家的每一封来信都是对风林工作巨大的鼓励，无论信的内容是表扬还是批评，都是大家对杂志的一份关爱。

风林的不足之处很多，请实在"看不下去"的朋友来信"怒斥"之（笑）。风林"改过自新"，力争不负大家期望。

热心朋友赏！

第九期金学铭读者的"DQ怪兽篇"的求救收到了北京李辉、湖北郭智强、湖南蒋斌等读者的热心帮助，由于版面有限不能一一刊出，在这里风林向这些朋友致以最诚挚的谢意，感谢大家。

另，北京罗剑锋来信指出在99年第二期杂志彩页也可以找到，金读者可以参看一下。



● **北京海淀龙翔路的"小两口"宋波与杨坤**：两位给风林的来信收到了，谢谢对风林的鼓励。不过结稿时正赶上编辑部搬家，无法及时回信。俩位如果方便的话，可以用电子邮件给风林发信。

● 湖北的任天郎与熊和，请在看到后速与风林联系！

● 湖南的段维中读者，感谢你能够在百忙之中给风林来信，对你提出的问题风林非常认同，杂志的改变势在必行，请期待。同时欢迎你再给"闯关族的家"来信！

●广东的区卓峰读者，DC上的足球游戏还会有一款SEGA亲自操刀制作的某著名系列续作，你不妨注意一下。

●**对"勇斗·怪兽篇"的配合方法有疑问的朋友请寄信至：北京市朝阳区十里河天海电线厂　李辉（收）**　100021

●**麻书豪读者**，也许此时你已经踏上了留学的路程，不过在这里，风林还是要祝你一路顺风，多保重。回国后一定要再给风林来信啊，这是我们的约定！

★★★请注意！！！"闯关族的家"电子信箱：supergamefans@sohu.com

阴天　原作/李宗盛　改编/江苏　沈超

阴天，在堆满盘的房间
让所有主机都一台一台通电
看清的竟是垃圾游戏成鸦片
还是世纪末拿D版大作来消遣
PS2就摆在手边
黑黑的两个手柄笑的多甜

开始的游戏画面都妙不可言
谁都认为玩家的热情永不会了结
等到THEEND后还对着电视有那么一点点留恋
也许这就是谁说过的贪得无厌
或许D版就是这么的不值钱
玩过后通通都扔到一边
这里的酸甜苦辣只有自己才能体验
我真想明白拥有一抽屉的正版还要等几年

来信一封直击风林满眼金星飞散
游戏铁杆怒斥盗版风林神情恍然



风林，第8期"家"的本月提示让我很生气呀，看看第2条是什么？看来你不配玩GBA呀……告诉你：正版无敌！我没钱，但我支持正版！！

——河北　董国峰

风林不想一句GBA地板登场引得董读者如此"大动肝火"……看来风林只有面壁思过才可获得董读者的宽恕了。玩D版的确不对，更不应提倡，不过风林个人觉得目前阻碍中国游戏业并不仅仅是D版，国民人均收入的低下也决定游戏业在目前的我国还很难形成气候。正如你说的：我没钱，但我支持正版！就是很好的说明这个问题，国外厂商看不到市场有任何潜力，自然不会投资。同样的例子我们可以看看红红火火的PC市场，尽管有D版的冲击，但是由于PC的普及量巨大，厂商依靠目前的销量是可以生存的，反观游戏机市场……我想大家都清楚，可以说我们要走的弯路还有很多……

畅谈你的感想，发泄你的不满，我们的目标只有一个—— 让我们做得更好！这将是一个新的开端，这将是一个新的起点，这里永远是闯关族的家！！

闯关族访谈录



作为访谈录的第一回，风林选择了近期讨论激烈的有关 PS2 今后发展的话题，而第一回的佳宾也非常荣幸的请到了大家非常熟悉的游戏评论人来自长春大学的刘赢征以及杂志的老朋友龚晓斌、左恺三位，今次就由我们四个人来主持这个栏目。

风林（以下简称“风”）：大家好，感谢大家能够抽出时间来参与访谈录的第一期。

龚晓斌（以下简称“龚”）：也感谢你能给我这样一个机会，能在“家”中“娓娓”而侃，感觉甚爽！

刘赢征（以下简称“刘”）：希望还能多来些这样的讨论，感觉很有意思。

风：一定满足你的意愿（笑）。左恺呢？

左恺（以下简称“左”）：终于让我等到了这封“迟来的告白”（笑）。

风：好了，家的版面有限，咱们还是直接切入正题吧！



姓名：风林
简介：“闯关族的家”栏目主持，自认长得很不帅的家伙（终于说了实话）。尽管十分喜爱游戏，但是由于时间的关系已经连续一星期没玩了……休克中……

风：今年应该说 PS2 已经正式进入成熟期，尤其是“FF10”的发卖，使 PS2 硬件销量直线上升。从目前来看，大家认为 PS2 这样的势头会一直保持下去吗？

左：保持当然会保持啦！不过 NGC 发售后，势头不可能那么强了。

刘：从新作发售表上不难看出，PS2 近来的软件真是层出不穷，大作也不断。以“FF10”为核心引爆的 PS2 暑期大卖的确给 PS2 的销路带来了极大的鼓励。虽然 9 月份还有 NGC 发售，11 月也有 XBOX 登场，但彼此之间的市场定位不同，竞争的复合空间也不会太大。因此我相信，只要 PS2 仍有强大的软件支持，SONY 就不用为自己的主机发愁。更何况目前 PS2 的开发环境也已日益改善了。

龚：我看未必，我认为 PS2 势头很难保持下去。一部好的主机，看的是软硬件两方面，SS 是个很好的例子。PS2 如果仅想靠几部像“FF10”这样的大作撑腰，那市场会很危险，一但市场有变，主机势头就会大减。

风：是，不过好像目前 PS2 的气势让人有不可抵挡的感觉，9 月 PS2 有“皇牌空战 4”以及“寂静岭 2”，你觉得这两部游戏能不能确保 PS2 硬件上不受 NGC 发售的冲击？

刘：首先，无论是“皇 4”还是“寂 2”，它们与 NGC 上初发售的游戏都有着许多本质上的区别，大家都有着自己的 FANS 群，所以应该不会相互抵触。另外，NGC 即使果真大卖的话，PS2 依然会有自己的市场，为了“皇 4”和“寂 2”买 PS2 的人很多呢。

龚：我觉得不受冲击是不可能的。毕竟人们对新生事物较感兴趣，况且 NGC 首发阵容也很庞大。人们总不会去了为吃“炒剩饭”而忽视新东西吧！

风：话随如此，不过从这一段还是可以感觉出来 PS2 在软件上已经日趋成熟了。

左：软件归软件，而且是系列作品，在 PS2 上也仅仅是一个画图的突破，而销售上则过分依赖一些固定的玩家。同时，宣传和人气上都无法和“GT3”相比，因此再度引起热销是不大可能的，而且 NGC 的发售更是使其大大的受到威胁。

风：我个人觉得，PS2 如果单单依靠软件数量上的优势多少有些令人担心的地方，面对走低价路线的 NGC，PS2 是否会采取降价措施呢？还是会以其他方式，如同捆游戏、配件等，大家来预测一下。

左：我看 PS2 的降价是再所难免的，至于是否会在 NGC 发售时期降价则必须看一段时间的市场情况再定。不过我认为 PS2 在 NGC 发售同时降价可能性不大，但可能会在软件和配件上下功夫的。

龚：我也认为 PS2 降价是铁定的了。面对 NGC 的发售，XBOX 的出现，PS2 面临着激烈的市场竞争，尤其是 NGC，只要 199 美元，如此诱人之势，PS2 必然要下调价格。

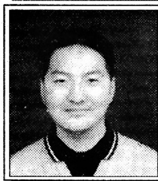
风：刘赢征认为呢？

刘：以 PS2 的技术能力来看，主机想在短时间内降价是很难的。因为如果 PS2 能降的话，它早就在 NGC 发售前降了，而不用等到 SONY 的 PS2 事务总长说：“先看看竞争对手再说”。因此，PS2 应该会采用另外的一些方法来促进销售。而且厂商的过分降价，也极易导致自身的信誉下降，因此，PS2 在短期内将不会下降售价。

风：也有道理，无论如何，SCE 应该会有所行动吧？从以前 PS2 降价的例子看，尽管日本方面只是细微的价格波动，不过对于我国市场的影响还非常明显的。目前 PS2 在我国价格是 3000 元左右，大家认为这个价格能接受吗？



姓名：刘赢征
简介：“游戏点评”栏目“热门”撰稿人，对游戏的理解与看法颇为独到。不仅游戏打得好，长的也非常帅气，是个令风林眼红的游戏高手（笑）……



姓名：左恺
简介：17 岁，生日 1984 年 3 月 13 日。本人 6 岁开始接触电玩；11 岁开始购买《电软》。电玩座右铭：玩遍天下游戏，玩光天下主机！

左：天啊！3000 元！当然无法接受，中国游戏玩家普遍为低收入或无收入者，这种价位，根本无法让多数人承受。

刘：我也觉得太贵了，能真正接受的人还是太少了。

龚：我认为只有少部分人能接受吧。很显然，国情摆在眼前，我们不可能像美国一样，PS2 发售之前就已预约一空。毕竟，人们要想考虑到主机买后用处大吗？软件精吗？价格如何等因素。

风：另外，随着玩家正版意识的逐步提高，今后 PS2 玩家会以正版为主吗？请谈真实想法……

龚：正版谁都说好，谁都愿用。可价格呢？正版的几百元和盗版几十元之间差多少呢？我们也并不希望盗版在中国泛滥成灾，可它什么时候能让我们接受呢？正版，想说用你不容易！

左：老实话，在中国不可能，大概 10 年之内，以中国的消费水平，能玩个把几个正版游戏已经很不错，甭谈以正版为主，这不是意识差的问题，而是……

刘：很庆幸当年的 DC 和早期的 GBA 为不少玩家树立正版意识起到了一个很好的推动作用。PS2 也一样，在将来，遇上“FF10”这样的劲作时，我还是会以正版为主的。但若同时也出现 D 版的话，对正版还是有很大影响。必竟这不仅涉及我国国情，更涉及到鱼与熊掌的利弊关系。

风：大家觉得今后 PS2 会不会成为最普及的机种（在中国）？

左：会，一定会的。

刘：这得看 D 版的普及程度了。在我国，最普及的主机，也是 D 版最泛滥的主机。

风：果然一针见血（笑）……

龚：我倒是觉得 PS2 不会成为最普及的机种。我认为小巧而“高能”的 GBA 和与之充分连动且软硬件优势极大的 NGC 将会在玩家中广受欢迎。

风：我想答案不久就会有了吧。好了，版面有限，风林就不多问了。最后，大家对“闯关族的家”觉得有什么不足吗？

龚：“家”的现状很好，玩友谈天说地，评头论足十分活跃，比如 8 期中“测定玩家指数”就不错。我将永远支持“家”的发展。

左：风林日记怎么不写了……

风：好像是吃力不讨好的作法？（笑）

刘：建议下次我会另寄信去……

风：你还真机灵啊（笑）……好吧，这期就到这里，感谢三位参与“访谈录”的第一回，下次再见！

（第一回完）

编按：这个栏目其实只是一次在下班的路上脑子中突然想到的。一直以来，“家”都只是刊登读者的来信，有许多读者希望发表自己对游戏、业界、市场、杂志等等的感想，而仅仅简单的刊登又多少有些枯燥与乏味。而这个栏目的诞生，编者就是希望能够改变这种局面，同时也使我们之间的距离拉得更近。在这里，不仅有游戏界的热门话题，还有各种有关游戏、传闻、市场情报、玩家生活中有趣的事情等等。欢迎更多读者朋友参与，并多多提出宝贵意见。只希望，真正可以让所有闯关族都参与到栏目中来，风雨同舟，让我们一起。——风林

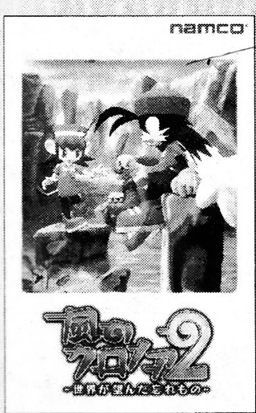
●抱歉没有龚晓斌朋友的画像……下期我们将讨论有关 NGC 的话题，敬请期待！

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

风之克罗诺亚 2(风のクロノア 2)

机种 PS2 厂商 NAMCO 类型 ACT 媒体 DVD－ROM



我一直很期待，期待二代能够再度给我带来像一代时的那份惊喜与激情，以求在严重缺乏出色的动作游戏的今天，成为令渴望动作游戏已久的人们津津乐道的作品。

而且，也是在 PS2 上……

在经历了 7 个小时的折磨后，游戏就此完结。感觉实在是没有当初想象的好。

画面上，严格来说作为 PS2 的游戏并不应“仅此而已”，有些地方在制作上完全可以更细腻些，比如在交代剧情的时候……不过，音乐尤其的好听，这实在是令人精神一振，即使与前作比也丝毫不逊色，甚至有所超越。

由于是 NAMCO 的作品，在质量上绝对有保证。操作感方面就可以很好的说明这一点，继承了前作，但是令我纳闷的是——竟然没有震动?！为什么呢，我觉得这游戏配上震动应该没有任何问题呀！而且爽快感上也会比现在更好，尽管现在的操作已经非常出色了……

尽管对有些画面的表现感到不满，不过就算是再无动于衷的玩家，在看到宛如梦境般的流程的时候，也会从心底感叹其场景的美轮美奂。空中漂浮着色彩斑斓的花瓣，就算是暴雨降临却也表现得令人快悦。从整体上都可以给人一个相当不错的印象。而且，在镜头上的变化也使游戏平添了更多的刺激，比如在一人宽的窄道高速滑行，同时还要把握途中突然出现的岔路；也或是利用弹簧飞到可以一览全局的高度并落下……实在是爽快至极。

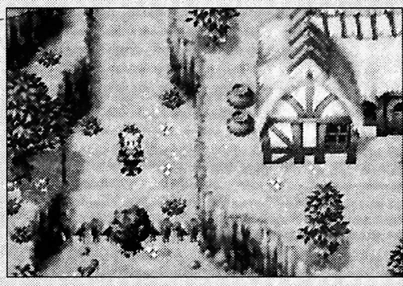
也许，大家听得有点怪，到底是好还是不好?笔者之所以感到不满，其实是因为这次 NAMCO 没有让我再度感到当年的兴奋感，加上游戏通关时间又很短，所以不由得感到些许失望。另外，虽然是进化到了 PS2 上，但是比较起一代来却感觉不到制作上的飞跃，也许是一代的起点就很高吧亦或我太挑剔了……

——齐天大圣

角　色：8	操作性：8
画　面：8	创　意：6
音　乐：9	移植度：——
情　节：7	总评价：7.7
游戏时间：7 小时穿版	

黄金的太阳(黄金の太阳)

机种 GBA 厂商 NINTENDO 类型 RPG 媒体 卡带



GBA 发售的四个月后，总算是迎来了真正意义上的一部大作。至少，这款《黄金的太阳》会彻底改变那些对 GBA 还颇有微词的人们，它的地位，就相当于 PS2 上的《鬼武者》一样，如果你不给自己的 GBA 配置这款游戏的话，那实在太对不起你的主机了！

画面比想象中的还要华丽许多，绝对是目前为止所有 GBA 游戏中最出色的。制作者 GAMELOT 总是能深入地吃透主机性能，就像当年它与 SEGA 共同开发的 SS 主机上的《光明Ⅲ》一样，总是能给玩家莫大的惊喜。魔法攻击实在是养眼，召唤魔法更是让人有想一看再看的冲动。即使是普通的战斗画面，也立体感十足，攻击时甚至还有视点切换，实在是太佩服 GBA 的性能了。音乐非常的动听，无论你是喜欢 FF 的天籁，还是喜欢 DQ 的磅礴，这款《黄》的音乐都绝不会令你失望的。戴上耳机来静静地聆听，那绝对是一种享受。

游戏的系统十分的新颖。四种属性的精灵需要在冒险中获得，利用它们的组合又衍生出许多不同的魔法，使得战斗时的战略性极强。而平时碰上的各式谜题又要巧妙地运用精灵的特殊能力，足以见得制作者在系统方面的用心。剧情倒是老一套的拯救世界，但作为一款 RPG 来说，本作已经显尽了风采。

值得注意的是，这款《黄》与 SEGA 的大作光明系列有着太多相似的地方，多少也是因为制作者是 GAMELOT 的缘故吧。唯一的缺点，就只能怪在 GBA 本身的屏幕显示问题了。作为一台没有背景光源显示的主机，画面实在太暗了。

不管怎么说，《黄金的太阳》实在是 GBA 上难得的作品。据闻制作者已在着手于续作的开发工作，期待两年后《黄 2》会有更惊人的表现！

——长春大学 LENY

角　色：9	操作性：8.5
画　面：10	创　意：8.5
音　乐：10	移植度：——
情　节：9	总评价：9.1
游戏短评：完美！	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

★经过编辑部讨论，决定恢复游戏时间的填写，请投稿者注意！

最终幻想X（FINAL FANTASY X）

机种 PS2 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 DVD－ROM×2

也许从PS开始，《最终幻想》系列就注定要在赞扬和批评声中成长，这第十代也没能例外，尽管携着高技术制作的高品质画面，却仍然无法打动所有玩家的心——看看在各种媒体上激烈的争论就知道了。不过，玩游戏始终是自己的感觉，只要自己看着舒服，就不必在意其他人的看法。那么，就让我们从正面的角度来看看《最终幻想X》吧！

"究极华丽的画面"一直是《最终幻想》为玩家所津津乐道之处，由于开发硬件平台是PS2就更让人翘首以盼了，史氏也没让我们失望，在CG的制作上充分发挥了DVD媒体的高清晰度优势，人物栩栩如生的表情自不必说，脸上水滴和汗滴，以及那种柔软的皮肤质感逼真得有些可怕。场景表现更是到了发挥到了极致——那场惊心动魄的水球比赛，拯救在婚礼上的尤娜等等无一不给人以强烈的视觉震撼。如果有人看了这样的画面，还认为其不能媲美于电影，那我无言以对。



游戏中的背景是由即时演算来完成的，其实这对PS2来说是应尽之责。背景的静止CG被完全抛弃。事实上，即时演算在背景处理上的优势是十分明显的，比如它可以在人物行进时视角会以电影式的动感镜头随之移动，如果这种效果用CG来制作，成本将是不可想象的。而且它还可以制作更加细致和具有动感各种景物，像气势磅礴的流水，风吹过的片片草地，以及热浪袭人的沙漠等等，各位是不是有种身临其境的感觉？

尽管画面上有着许多出色之处，但有些问题仍然不得不让我们关心，比较突出的是即时演算和CG的差距仍然不小，像人物的表情、动作及过场的处理，明显还是显得生硬和单薄。今后，《最终幻想》系列能不能摆脱以CG为主的模式，我们只有拭目以待了。

游戏的系统似乎是吸收了现今不少流行RPG的优点，使其有更高的自由度，角色可以随玩家意愿成长，升级后可将其强化为战斗型或是魔法型，这样在战斗中就更需要注重互相的搭配，而可以携带的物品竟然也有了限制（暗黑？），这样的变化不知玩家是不是能马上适应。另外一个比较大的变更点是召唤兽系统，幻兽出现后是以独立的个体存在，成为战斗的一员，它们同样也会放出华丽的超杀，攻击方式多种多样，还十分有趣比如其中就有一个会向玩家要钱的家伙，你给的钱越多，它就会越卖力气来战斗——真在是非常现实的设定啊。

最后说说游戏的情节安排。由于人物都能够开口说话，并且不再是以前那种不变的脸谱，而是具有喜怒哀乐的表情，所以更能让人入戏。别的不说，就女主角尤娜迎着夕阳翩翩起舞的情景，就会让人记忆犹新，而男女主角在星空下沉入水中接吻的那段情节不知又让多少人陶醉和痴迷了，这样煽情的安排恰好把握住了玩者的兴奋点。也许你会不了解它的剧情，但你绝对会为之感动——这就是《最终幻想》的魅力所在。

说了这么多，如果你拥有PS2，会不会选择《最终幻想X》？

——鞍山　姚舜禹

角　色：9	操作性：8
画　面：9.5	创　意：7
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	总评价：9.25
游戏短评：表里如一的美丽	

装甲战士 电童（GEAR战士 电童）

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 ACT 媒体 CD－ROM

一款平淡得让人失望的游戏。

也许是我期望太高，还以为万代公司能带来一款PS末期ACT精品，以供我们这些不玩RPG的玩家消遣。但万代到底不是做ACT起家的……本作改变自同名动画，主要内容是叫北斗和银河的两个少年驾驶一个叫吉尔的机器人拯救家园的故事。不知是什么时期的动画片，才有这么俗套幼稚的情节和糟糕的人设。游戏的基本流程是：指令下达——2D横版打小怪——2D横版Boss战——2D横版打小怪——3D Boss战——获得特殊武器——下一关。除了和关底Boss的对战还稍有乐趣外，游戏通篇全是种类不多的动作招式，种类不多的敌人和种类不多的道具，并且只有一个角色可以选择（甚至这一个角色）笔者也怀疑有SFC游戏"电精"中机器人的影子：一样的二段跳，一样的跳起大坐，一样的前冲拳，一样的生硬。



总的来说，这款游戏画面一般，BGM一般，操作一般，又没什么难度可言，即使是ATC菜鸟，只要多续几次关也能打穿——反正可以无限续关，但这样的难度对我们这些ACT老鸟来说……残念。

另外，游戏的系统和那个VS模式可算是"黑暗中的亮点"了。如果你玩腻了RPG和SLG游戏，又不是太挑剔的话，就来玩一玩这款"童趣"的调味品吧！（对了，还没有分支情节和隐藏要素呢！）

——江苏　马东方

角　色：7	操作性：8
画　面：8	创　意：0
音　乐：7	移植度：——
情　节：5	总评价：5.83
游戏短评：3小时穿一次，一般般。	

吉翁最前线 机动战士高达0079

机种 PS2 厂商 BANDAI 类型 R·SLG 媒体 DVD－ROM



经过了漫长的等待和BANDAI的一次跳票后终于在第一时间拿到了这款期盼已久的游戏。

在战斗方面是采用即时战略的方式进行，玩家将操作队长机，指挥小队战斗。途中也可以切换为其他小队战斗。在战斗中的真实度大幅度提升，可以说完全忠于原作。如果被敌人从背后偷袭十有八九会机毁人亡，要是被高达等强力MS从正面直击不管是什么机体都会被一击必杀。这样严酷的战场环境迫使玩家必须像玩合金装备一样处处躲藏，抓住机会给麻痹大意的敌人以致命一击。

本作在战术配合方面远高于同类游戏，如果单靠队长机个人战斗，是绝没胜算的，尤其是面对联邦的白色恶魔时更明显。要顺利完成任务就必须灵活使用例如声东击西、各个击破等战术让僚机甚至友军与队长机协同作战才有可能给强敌致命的打击。而小队之间的配合更是决定全局的重要战术。不重视协同作战的话是一定会碰到钉子的。

最后要探到的是操作性，本作中的动作操作完全靠类比摇杆和LR键完成，动作较少，基本行动只有步行移动、高速移动远和近攻击。而盾防御与闪避等特殊行动完全靠机体动作来实现，并没有固定按键来控制。这无形中再次增大了游戏难度。

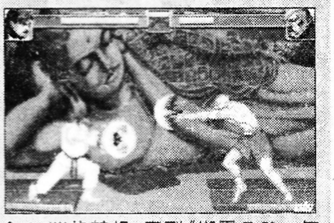
这个游戏果然不辱白金殿堂之名。逼近CG的游戏画面与绝伦的战场体验，这一切证明BANDAI已经在制作高达系列游戏方面已经日趋成熟。相信今后的高达邂逅宇宙篇会更加优秀！

——荣光的吉翁机师

角　色：9	操作性：7
画　面：9	创　意：10
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	总评价：8.83
游戏时间：10小时	

超级街头霸王ⅡX～复活(SUPER STREET FIGHTER ⅡX)

机种 GBA 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 卡带



元祖格斗游戏《街霸》的GBA版——《超级街头霸王ⅡX～复活》终于推出了。虽然在以前的各种掌机上都曾推出过《街霸》系列作品，但由于机能所限，玩过之后总让人找不到《街霸》特有的那种爽快感。能在掌机上玩到正统的《街霸》游戏曾是我这个SF迷的梦想，直到《街霸ⅡX～复活》推出，这个梦终于成了现实。

玩过本作之后，我觉得《街霸ⅡX～复活》是一款真正的正统《街霸》系列作品。就画面而言，比起标准的街机版也毫不逊色，而且背景舞台、胜利画面闪光效果以及通关画面都经过重新包装设计，角色动作流畅，连续技更是一个不少，其移植程度已经超越了MD、SFC上的《街霸》系列，让人不得不赞叹GBA的机能之强大。

玩本作最爽的是和朋友联机对战，只需一盒卡就能和朋友尽情的单挑，真是能让SF迷们爽到死。

但唯一美中不足的地方是游戏的操控方面。键位的安排让人玩起来觉得很别扭，特别是"轻拳脚"和"中拳脚"由按键的轻重划分，这就使放"轻拳脚"的必杀计和放"中拳脚"的必杀计时让人很不习惯。好在训练一会儿还是可以适应的。

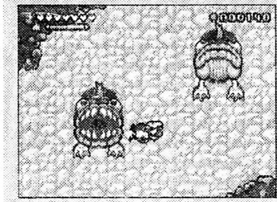
总的来说能够在一部掌机上玩到这样出色的游戏，SF迷们应该非常满意了。如果你是一个GB迷兼SF迷，可千万不要错过这款游戏哦！

——湖北 刘峰

角 色：8.5	操作性：8
画 面：9	创 意：8
音 乐：8.5	移植度：9
情 节：7	总评价：8.7
游戏短评：《街霸》系列永不老！	

瓦里奥岛～離奇的宝物(ワリオランドアドバンス～ヨーキのお宝)

机种 GBA 厂商 NINTENDO 类型 ACT 媒体 卡带



搞笑与游戏性的完美结合体。《瓦里奥》的系列最新作终于发售了。而选择在掌机新贵GBA上登陆实乃众望所归之举。搞笑的是笔者初观开场动画时，还以为搞错了节目：一部美式房车黑烟似的从夜街飞驶而过……（其电影般的取镜极易让人联想到蝙蝠侠或007），正在酷极之时，画面慢慢明亮了，驾车者正是老瓦。老瓦的形象已被任氏成功塑造，业已达到一见就笑的高深境界(如陈X斯)。

本作的冒险舞台是在"黄金城"(又是老套的探宝)。并且托GBA的福，此次老瓦的必杀技也大为丰富。除了传统的A键跳、B键撞击外，根据GBA的按键设计还增加了L键加速冲、蓄力投等新技，均极为搞笑。并且新技都有方法提示，就算是初心者也能轻松上手。很体贴玩家啊！

另外在此作中，老瓦已不再和以前那样是"不死鸟"了，本作中已有血槽的设定。不过还好，"瓦里奥"系列向来都不是以对抗敌人为重点的，精髓在于解迷(呵呵，这等脑力活好象和老瓦那幅四肢发达的样子不太配啊)。

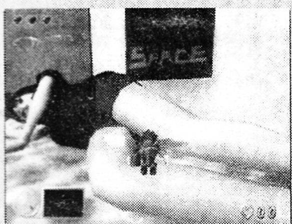
不客气的说，"瓦里奥"无论是画面、游戏性等各方面，甚至已经超越了他的同门师兄马里奥。朋友，如果你喜动作游戏，本作定会成全你。

——江西南昌 严俊

角 色：10	操作性：9
画 面：9	创 意：8
音 乐：8	移植度：——
情 节：7	总评价：8
游戏时间：——	

蚊(蚊)

机种 PS2 厂商 SCEI 类型 ACT 媒体 CD－ROM



《蚊》的入手经历了空运改铁运，铁运改汽运的苦难历程。我想没有什么比屡次相约取货，却屡次空手而归更令人失望和无奈的了。然而就是它感动了我。

凭借PS2，游戏世界完全即时演算，真实无比！用一只蚊子的视角来观察人类的家所带来的视觉冲击是空前的，冲进微波炉会有穿越大峡谷的感觉，从健身器下飞过如同掠过跨海大桥般气势磅礴，在有"美眉"的浴室中……哈哈！行踪一旦被人类发现，战斗更是惊心动魄。在人类攻击的一瞬间，画面动态模糊处理，巨手、巨脚、劈头迎面，压得人喘不过气来。

至于游戏的音效，我敢说《蚊》绝对是第一个使用了3D虚拟音效的游戏，并非《寂2》。在游戏中，蚊子从电视机后面飞过时，电视机里的广告声在我身后发出；山田丽奈开门进房时，我会不自觉地朝自家门口望去(没有夸张)；蚊子碰在钢管上，我会头皮发麻，这是多么的真实。而背景音乐对气氛的营造也非常成功。尤其是在人物出场时，配合其神态动作，将内心活动表现得淋漓尽致，让人叫绝！

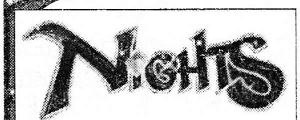
《蚊》的不足还是有一些。PS2的3D负效应并没有完全解决，锯齿依旧，且读盘不止！在操作上也过于简单。战斗只须锁定目标，选择合适的攻击位置，注意心电图变化，及时逃离便可，没有太大难度。如果场景能扩大到一个街区，所有房间自由出入，能看到更多人类的隐私(有点变态吧)……那么也许就会成为经典之作。

——长沙 艾丹燕

角 色：9	操作性：8
画 面：8	创 意：10
音 乐：10	移植度：——
情 节：5	总评价：8.33
游戏时间：7小时	

经典

名称：NIGHTS
机种：SS
推荐人：吉林长春 LENY



如果上帝一定要让我从SS主机里挑出一款最棒的动作游戏的话，那我一定会选择《NIGHTS》。

可以毫不夸张的说，在早期PS与SS的次世代大战中，《NIGHTS》为SS赢得了十分漂亮的表现。这不仅是SS上销量颇高的动作游戏，更是3D技术在次世代中使用日趋成熟的标志。不知有多少玩家为了它而购买了SS，世嘉为了它甚至还发售了专用的手柄，而这个手柄的概念与理念，又直接地影响着SEGA的下一代主机：Dream Cast(且看DC手柄与NIGHTS手柄的相似)。

梦一般的画面，梦一般的操作。既使在今天的新世纪主机看来，《HIGHTS》的各个方面依然可圈可点。虽然是3D的场景，但玩家操控的飞行路线依然是既定的2D方向。或许有人会批评这样使得游戏很不自由，但在那个由2D过渡到3D的时代里，这样的设计似乎更易被人们所接受。优美的音乐至今令人难以忘怀，出色的操作更是让人们感觉到梦想中的爽快。在你心情不好的时候，这款游戏绝对能让你重新振作！

N64有《马64》，SS有《NIGHTS》，这使得当年的PS备感吃力，不惜花重金炮制新的动作游戏。这样，我们看到了《风之克罗诺亚》，看到了《古惑狼》。不可否认，当年的《NIGHTS》就是有着这样的魔力和魅力，既使在DC没落的今天，依然能听到广大玩家对《NIGHTS 2》的呼声！



也许，你只有在梦中才能玩到《NIGHTS 2》了吧！那种感觉，真的很好……

角色：10	操作性：9.5
画面：9	创 意：9.5
音乐：10	经典指数：9.9

任天堂的剑

文/本刊特约赚稿人 王骏生

碧血残阳,索尼的剑,已经拿在手上。

索尼是个年轻的剑客,在5年以前,还没有人听说过这个名字。但现在他无疑已是这世上谁也不敢轻视的高手。

他现在正等著另一个高手出招,那个高手叫做任天堂。

任天堂手里并没有剑,或者确切点说,他似乎根本不配拿剑。索尼承认任天堂曾经是一个绝世的剑客,但这个剑客现在已经老了,老得只适合回家给小孩子换换尿布、陪着孙子孙女享享天伦之乐。

索尼有个很好的扶桑朋友,叫做小岛秀夫。小岛不但也是一个剑客,同时也是索尼的最重要的一个谋士。前不久,小岛很仔细地看完了任天堂最近一次的公开演武,看完之后,他只对索尼说了三个字:"他老了。"

这三个字说完后,索尼的脸上露出了难以察觉的笑容。

一个剑客,无论他的剑有多快、经验有多丰富、武功有多高,有一件事他总是无法抗拒的,那就是年龄——谁也无法对抗的自然的力量。

照索尼看来,这天下,似乎应该只属于年轻人的。

纵横天下二十载,对于窥睨这个江湖已久的高手们来说,任天堂已经把位置占得太久。尽管在任大侠的照顾下,江湖好汉们呼风唤雨、吃喝不愁,但他们却总是觉得代价实在太大。

这个代价就是自由:一个在窘迫时不必顾及、在富贵后又必须考虑的东西。

就象马空群处心积虑无论如何都要杀了傅红雪的父亲、自己的恩人白天羽,每当机会来临,江湖上有新的高手崛起,那些好汉们都会找机会反叛,试图置任天堂于死地。

只可惜那些所谓的高手总是死得太快,而任天堂给的又实在太多,江湖好汉们既然可以对任天堂不讲义气,同样也可以为了钱抛弃那些失意的高手们。

这看上去似乎没什么规矩,但这其实就是江湖的规矩。

长胜不败的最大问题,是会使人丧失警惕。

所以当索尼横空出世的时候,任天堂并没有把这个江湖上的无名之辈放在眼里－虽然也有人提醒他,索尼是中原富甲一方的世家,虽然没有在江湖行走的经验,但也很少有东西是不能用钱买到的。

任天堂对这种说法并没有在意。但是他很快就发现自己麾下的豪杰们已经分崩离析,当他开始意识到索尼金钱的魔力时,方块——这个他一手培养的高手、亲如义子的剑客也已投奔到了索尼的门下。

方块的叛变无疑给了其他好汉们一个信号,从此之后,任天堂门庭冷落,风华不在。深知自己今非昔比的任天堂,并没有选择与索尼面对面直接冲突,而是远避千里,在关外修身养性起来。

于是江湖中的这五年,就成了索尼的天下。

现在,任天堂回来了。

他施施然地从关外走来,轻身、空手,除了给小孩的玩具之外空无一物,看上去不是要与索尼做复仇的决战高手,简直就象童心大发的糟老头周伯通。

看着任天堂有点疯疯癫癫、发誓要与孩提同欢的样子,再看看自己整装待发、一幅大敌当前的战备,索尼忽然觉得有点哭笑不得。

就好像攒足了力气要狠揍一拳,结果对手却是一团棉花一样,索尼反而倒不知道该从哪里下手了。

他唯一能做的,就是把手里的剑再磨得亮些、把身后助威的江湖好汉群们再拢得多些、让自己的胆气更壮些。

可他实在不知道自己这一剑是不是该刺下去,他明明看到任天堂浑身都是破绽的,可是却偏偏不知剑该往哪里刺。

看着索尼不知所措的样子,原本准备看看热闹的好汉们也开始议论纷纷,方块甚至主动与任天堂打起了招呼,可任天堂却连理都没有理他。

任天堂来了,他走得并不快,但他已经来到了索尼面前。

9月14,丙申月,庚辰日。龙日冲狗,财神临正东,百事顺利、万事大吉。

这一天实在是好极了,无论求财还是决斗,都是难得一遇的好日子。

任天堂就那样随随便便地站在那里,索尼忽然觉得他面对的不再是一个玩事不恭的糟老头子,他身上挂的那些小孩的玩具忽然给自己带来了一种说不出的压力。任天堂手里并没有剑,但他整个人似乎都成了一把剑,带着凛冽的寒意,带着难以忍受的杀气。

但索尼已没有选择,无论成败,他只有一博。

索尼挥剑!

他最后看见的,是任天堂那如电般明亮而坚强的双眸。



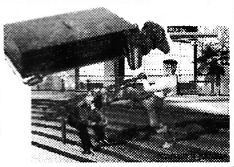
本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。



文/玉林 YOYO

电玩大家庭
——之戏说厂商

●SONY & NAMCO——连襟，即是姐妹的丈夫。



自 Sony 娶了 PS 小姐后，NAMCO 为了攀附权贵，毅然迎娶了青春年少但身材臃肿的妹妹 SYSTEM11。最近 PS 姐妹已垂垂老矣，为延续香火，他们又各自续了弦，夫人是 PS2 和 SYSTEM246 姐妹。

●NINTENDO & SONY——雇主与伙计。

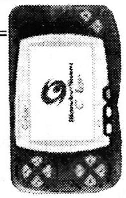


百年老铺 NINTENDO 本是 SONY 的老板，可惜这个伙计因不满雇主的刻薄待遇，在知悉行业游戏规则后，秘密拉拢 NINTENDO 的老客户，另起炉灶，于任氏对面开了间新铺，店名 SCE，主营 PLAYSTATION，兼营各类小巧精致的小玩意儿。

●SONY & SQUARE——汉高祖与韩信。

韩信本是楚霸王的大将，因不得重用而转投刘邦，帮助他于垓下打败项羽，成就汉刘数百年江山。史氏的情形也差不多，帮 SONY 剿灭了另一大诸侯 SEGA，只是他未能辅助 SONY 彻底打沉任氏，致使任氏渐又咸鱼翻生，自己却因财政困难，甘愿忍受胯下之辱重讨任氏一碗冷羹，只可惜未能如愿。不知这是否会成为汉高祖疑心韩信造反并将之诛杀的历史重演的导火索呢？

●SEGA & BANDAI——昔日恋人。



确切地说，是解除了婚约的未婚夫妇。二人门第高贵，相敬甚笃，本是门当户对的好婚姻。谁知结婚前夕，两人发现对方所用的牙膏并不是自己喜欢的那款，于是婚姻闪电解除。幸运的是两人并未因此反目成仇，相反保持着比较亲密的朋友关系，真是"再见亦是朋友"的典范。

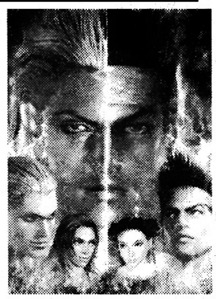
●SEGA & MICROSOFT——雇佣关系。

所不同的是，数年前微软为 SEGA 打工，提供一种叫"WINCE"东西。现在 SEGA 没落之后，凭借着以前良好的合作关系，在微软中谋得一份好差使。SEGA 心存感激，更是卖力，有望获得微软年度最杰出贡献奖。我们祝他好运。



←卖力的世嘉似乎对所有平台都充满好感？

●SEGA & NAMCO——争宠的姐妹。



以前两人关系一直交恶，可 SEGA 再怎么惨淡也是名门大家，岂是 NAMCO 这卖笑献媚的风尘女子可比。但时过境迁，SEGA 沦落风尘，将面临着与 NAMCO 全面向各有钱的大爷邀功领赏，你死我活的争斗。不过二人同吃一碗饭，表面的和气还得维持，共同陪侍财大气粗的主儿也本非所愿，情势迫也。相较而言，NAMCO 跟索大爷好点，SEGA 与盖老板又更亲厚些。

●SEGA & GAME ARTS——慈父孝子。

SEGA 自幼将 GA 扶植起来，可谓呕心沥血；GA 也尽心尽孝，有什么像样的东东，首先想到的都是 SEGA 这位契爷。不过 GA 到底年轻气盛，耐不住寂寞和清贫，频频向世敌索大爷暗送秋波，这在有奶便是娘的今天，也算不得什么。只是树倒猢狲散，失了靠山的 GA 会择哪根良木而栖呢？



↑现在的"格兰蒂亚"已经不再属于世嘉主机了……

●SEGA & CAPCOM——最佳损友。



明知 SEGA 蹦达不出什么名堂，CAPCOM 还是义无反顾地陪他一起趟浑水。就像两名不知天高地厚的少年，一心兴风作浪，不求扬名立万，只愿引人注目，寻求瞬时恶作剧的快感，即使飞蛾扑火也在所不惜。佛曰：我不下地狱，谁下地狱?!

●KONAMI & SONY、NINTENDO、MICROSOFT——三姓家奴。



三国时，张飞曾骂吕布为"三姓家奴"，以其朝三暮四、朝秦暮楚之故也。KONAMI 正是如此，只不过他却是日软件商中收益最好的，看来在现代，忠心事主，义气为先已经行不通了。我们不知该为能方便的在各机种玩到同样的游戏欣慰，还是为世风日下，人心不古而悲哀呢？

哼，你们谁也跑不出我的手掌心……老大的地位唾手可得了……

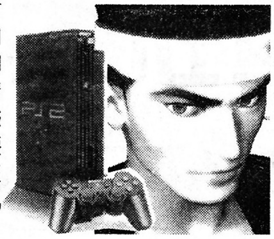
THIS SITE IS gamebar

●SEGA & NINTENDO——兄弟。



基本上，这是对同父异母的兄弟，虽然为争夺祖上遗产而互相算计，可恪守游戏性这一祖宗遗训却同样根深蒂固。自然，姜是老的辣，匹夫之勇的弟弟往往在老谋深算的哥哥面前无功而返。不过攘外必先安内，由于外敌的介入，老死不相往来的他们又有了和解的迹象。

●SONY & SEGA——孔明与孟获。



当年诸葛亮攻擒七纵，才让敌酋孟获心悦诚服地归降。如今SONY两擒两纵，即让锐气尽消的SEGA主动请降，真让人兴起今不如昔的感慨。九斤老太倘若有知，又要念叨"一代不如一代"了。正是：马行无力皆因瘦，人不风流只为贫。

●MICROSOFT & SQUARE——关系不详。



二人口风甚紧，讳莫如深，至今让人如坠雾里，参详不透。不战、不降、不和；似战、似降、似和，庶几可以形容也。

你有的是我想要的，我有的也正是你缺少的……

●NITENDO & SQUARE——严父孽子。



当年史氏因不满任氏的众多掣时，口出不逊，愤然出离。当史氏发现外面的世界并不很精彩，想效颦浪子回头金不换时，却发现家族的大门已向他关闭。本来嘛，人在"浆糊"，不必太过认真，可谁让家长是以严厉固执著称的任天堂呢？可见，当初的唾沫星子还是静静地咽下为好，免得日后自己舔回去，史氏可不是很好的例子吗？

●MICROSOFT & SONY——吴三桂与李闯。



吴三桂原是山海关总兵，因宠姬陈圆圆为李自成所夺，"冲冠一怒为红颜"，引清兵入关，大败李闯。微软则因SONY采用LINUX而恚怒。以微软之强之横，本不该如此敏感的，但在免费和开放源代码的浪潮下，微软最脆弱的神经被触痛了。如果SONY败了，最大的失误也许就是选择了LINUX，而不是选择与微软修好。秦失其鹿，天下共逐之。什么奉天承运，救民水火，其中又有几成可信？在电玩市场这块大蛋糕面前，任何理由都是尔虞我诈的籍口。他们这么说了，我们就这么信了，如此而已。

●NINTENDO & MICROSOFT——妯娌，即兄弟的妻子。

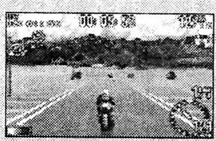


在公婆死之前，遗产分割日，妯娌总是保持着一团和气，以求多分一份遗产。两人老奸巨滑，熟谙远交近攻之道，深知目前最大的对手是SONY，所以均小心翼翼保持克制，以免发生冲突。一方宣称市场不同，一方扬言游戏为先，力图证明双方无利害关系，至于实情只有天晓得。也许只有等SONY砰然倒下，双方才会撕破脸皮，图穷匕手见吧！

GBA强烈突袭！！

力作滚滚而来——霸王峥嵘逐渐显露！

MOTO GP(GBA)



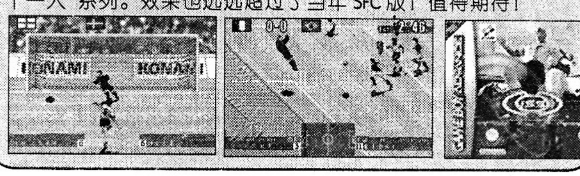
曾经在PS2上推出并销量达到12万左右的NAMCO著名摩托游戏，最近频频出击，不仅宣布了PS2上的最新续作，而且也决定发售GBA版本。尽管从画面看表现平平，但是比较于以前掌机的游戏还是有了质的飞跃！年内发售！





实况足球GBA(GBA)

基于GBA平台开发的好游戏接二连三公开，可见掌机市场一统山河也只是迟早的事了。看，连大人气的足球游戏——"实况足球"也推出了GBA版！不过，需要提醒大家的是，这部作品是正宗实况系列，KCEO小组的会心作，而并非是KCET小组开发的"胜利十一人"系列。效果也远远超过了当年SFC版！值得期待！



本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

揭开壮大的恶魔城传说，恶魔城FANS必备！！

恶魔城百科全书

Encyclopedia of Castlevania

恶魔城系列虽然作品众多，但是整体的世界观是完全相同的。都是围绕着不死的吸血伯爵——德拉古拉展开。不管是最早在FC上的《恶魔城》，还是最新作GBA上的《恶魔城·月之轮》。



莉萨

德拉古拉的妻子，也是阿鲁卡多的母亲。莉萨是圣母般的女性，为了拯救病魔缠身的平民，不断的寻找药材。但却因此背负了魔女的烙印，最终被裁判所处刑。因为最爱的妻子被夺走使得德拉古拉发誓向人类复仇，这也是故事的开端。



魔王德拉古拉

100年复活一次的恶魔城城主，拥有强大的黑暗魔法。立于黑暗世界的顶点。在还是人类的时候是个对神无限崇敬，对家族倾注全部爱心的伯爵。然而失去了最爱的妻子后，德拉古拉对神充满了憎恨，从此变为恶魔并以人的血来保持永生。直到自己的仇恨完全化解为止。

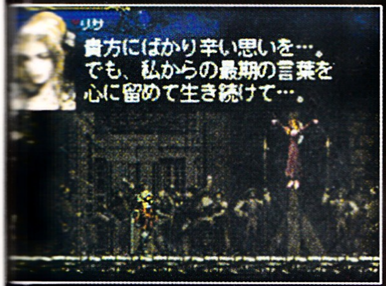
德拉古拉复活年表

	年份	事件
对神的叛逆	1000年	德拉古拉生日 莉萨被宗教裁判所认定是魔女并被处刑 德拉古拉变为恶魔
与贝鲁蒙多一族的死斗	1476年	德拉古拉决定向人类复仇 被拉尔夫·C·贝鲁蒙多封印
	1576年	德拉古拉复活 被克利斯托夫·贝鲁蒙多再度封印
	1591年	德拉古拉复活与 克利斯托夫·贝鲁蒙多再度对决
	1691年	西蒙·贝鲁蒙多将德拉古拉打倒。
	1792年	里希特·贝鲁蒙多将德拉古拉打倒，同年阿鲁卡多彻底的击败德拉古拉。并将他的魂净化。
魔之新时代	1897年	德拉古拉复活乔尼·莫利斯前往讨伐。
	1999年	魔王德拉古拉在世纪末的现代降临！？

夫妇

悲剧的根源、人类的惨绝人寰

恶魔城X——月下夜想曲



在本作中由幻魔化身而成，企图引导阿鲁卡多向人类复仇。事实上莉萨在临死前还在教导阿鲁卡多不要向人类复仇。

任意复活的暗黑魔王，100年复活1次

恶魔城X——月下夜想曲



从年表可以看出，德拉古拉每100年会复活一次，而贝鲁蒙多家也每100年出现一位能打倒他的猎人。德拉古拉近乎无限的力量完全取决于觉醒了人类心中“负面之力”。黑暗神官用复活仪式也可以使德拉古拉不按100年的轮回复活。本作推出了PS和SS两个版本，其中PS版还被许多朋友奉为经典作品，编辑部中的莱因和风林就是个中狂热份子，确实是一部超强的作品。

吸血鬼角色们

讨伐



亲子　亲子　救济

得到永恒生命的命运贵公子

阿鲁卡多有一半吸血鬼的血统，如果死去就会失去人类的部分，完全变成吸血鬼。所以他靠人类的力量一直维持着不老不死的状态。难道他真的可以像凤凰一样永生吗？S·P妒忌Beam发射！

恶魔城X——月下夜想曲

再度踏上与父亲对决之旅的阿鲁卡多。





阿鲁卡多

德拉古拉与莉萨的孩子，是人与吸血鬼的混血儿。与父亲对神叛逆相反，阿鲁卡多一直遵照神的指示行动。1476年协助拉尔夫·C·贝鲁蒙多消灭了恶魔城和父亲德拉古拉。1792年恶魔城复活时再次拿起了母亲留下的剑，向父亲再度挑战。因为将父亲打倒，并拯救他的灵魂是母亲莉萨最后的遗言。

助力

恶魔城年代记——恶魔城德拉古拉

打倒德拉古拉的唯一武器—圣鞭，不要小看啊。



能击倒德拉古拉的唯一武器就是被神祝福过的鞭子，而能使用神圣鞭的人之限于贝鲁蒙多一族。所以这个家族也与德拉古拉结下了永远的冤仇。不过贝鲁蒙多的旁系莫利斯（“恶魔城·月之轮”的主角）家也能使用神圣鞭，具体原因还不清楚。

电软特别策划

火炎纹章 系列小议



“火炎纹章”这一系列在目前可以说正处于一个转折点，由于原制作人加贺昭三出走后自创公司，使得他所制作的“沙加徽章”在发表之初也被当成“火炎纹章”的系列续作，后来不知为何又改名成“泪指轮传说”，似乎是要与“火炎纹章”分清关系，再加上GBA也预定要出一个“火炎纹章外传——黑暗的巫女”，这种情况不免令人想起“奥伽战争”与“FFT”的先例，没有了任天堂技术支援的加贺、与没有了加贺剧本的任天堂，这次的分裂对玩家来说到底是好是坏？现在也唯有拭目以待了。

火炎纹章·暗黑龙与光之剑

机种	FC
发售日	1990.4.20
游戏类型	SLG+RPG
售价	6000日元

新类型模拟游戏S·RPG的诞生——火炎纹章

《火炎纹章～高难度的SLG～》1990年，本系列的第一作首次面市时，就是由一整队合唱团唱着上面的句子在电视上为它打广告，也同时对本作史诗般大气磅薄的内容做了预告。它的高难度源自于人死不能复生，而因为每一个人都是无可替代的，它的戏剧性也由此而生。

在系统方面，拥有可以像RPG一样累积经验值的单位、在当时的SLG类型游戏中是一项创举，并且从此多了一个新的游戏分类S·RPG。在剧情方面，它是类似王子复仇记的故事，也是一个少年成长的故事。此外还可以在战斗中派特定的人去说服某些敌人成为同伴，这设计丰富了角色个性。本系统日后的作品在系统上虽然都有或多或少的改良过，但基本的架构都是在本作中即已确立。



→没有多加叙述世界局势，一上来就开打。



↑电视广告的一幕。气势还算很棒哦。

火炎纹章外传

机种	FC
发售日	1992.3.14
游戏类型	SLG+RPG
售价	6800日元

至今为止全系列中最特殊的一作——双主角的外传

在第一作登场两年后，超任也已经发售一年多了。在这种时候，FE的第二作登场了，但却是在任天堂上。而它也成为任天堂上的最后一部大作。

从在FE1中也曾登场的飞马三姐妹的存在看来，外传的时间点与FE1是平行的。不过除了一个丧失记忆的可疑家伙之外，外传在剧情上则与前作完全没有任何直接关连。本作是FE系列中最特殊的一作。除了采取双主角、轮流操作男主角与女主角的部队之外，还有在地图上自己决定前进地点的路线图、无限制的练级洞窟等等，使得它比起其前作，RPG味道更浓了些。值得一提的是男女主角的部队虽然到最后才会汇合，但他们其中一方采取的行动是会影响到另外一方的。比方说若是女主角没有先去某个地方消灭敌人，那男主角就会在那里死机。



↑像玩大富翁图般的原野地图，可以自己选要练功或继续剧情。



→外传是靠消耗自己的HP来使用魔法，而武器不会损坏都是它的特点。

火炎纹章·纹章之谜

机种	SFC
发售日	1994.1.21
游戏类型	SLG+RPG
售价	9800日元

由暗黑龙与光之剑到纹章之谜——完整的世界观

1994年，FE在超任上推出了第三作。这次的纹章之谜内容共分两部。第一部是将FC时代的暗黑龙与光之剑的内容重制，把FC时代的画面提升至超任的水准，同时也删去了几个比较不重要的人物与战斗，使整个故事的重点更集中、更紧凑。然后到了第二部，在同样的世界中战乱又起，而这次的黑暗则源自于人心的脆弱与过去的战友。此外第二部也是对第一部的整个世界观做个补完。玩过第二部，才能明白在第一部中只是王家象征的火焰纹章所代表的真意。还有FE中错综复杂（乱七八糟）的人物关系也是在纹章之谜时才开始发扬光大。



↑比之FC版，纹章之谜在每章开始前还多了在整体地图上的解说。

比如某些角色在临死时会喊着另一个人的名字。记得笔者初次看到某绿发天马骑士在临死时喊的名字可真是大吃了一惊，似乎有恋爱系统（其实没有），当然，这些后来都成为四格漫画与同人小说的好题材，并开拓了FE的玩家层，即使已经好久没玩游戏也还是记得那些。（笑）



↑FC版与超任版的人物对照图。也有人看起来没什么差别，竟是24M？

此外值得一提的是FE系列也是直到纹章之谜后才有美丽人物大头像。千万不要以为这是件无关紧要的事。因为纹章之谜是采取定员出击制，就算收到再多人，每场战斗也只有特定数量的角色能出击，所以在僧多粥少的状况下……当然只有看得顺眼的人能出击，也才有机会升级变强。这么一来当然就会产生一些因为又老又丑而被万年冷藏的悲情角色，甚至还有角色在重制时被删掉也无人在意，因为他是老头……除了人死不能复生之外，FE在这点上也是如此的现实啊！（笑）

火炎纹章·圣战之系谱

机种	SFC
发售日	1996.5.14
游戏类型	SLG+RPG
售价	7500日元

拥有最多可能性的系列第四作——圣战的系谱

1996年的系列第四作，是至今为止最受欢迎的一代。本作也分成了两部，不过与纹章之谜不同的是，两部主角分别为父、子，打的是一场儿子率领第二代同伴反攻的故事。原来在前作中的亲友恋人支援系统只不过是说些可疑暧昧的对话而已，不过到了本作中发扬光大之后的恋爱系统可是会开花结果的！第一部的恋爱配对会对第二部生下的第二代同伴能力值造成影响。玩系谱的乐趣除了FE一向就有战略面之外，还有配对面（真难听…），在网络上常可见到各式各样稀奇古怪研究的日本网页，大部分就都是针对“配对”、如何造出最强的角色、如何配对等等的研究，甚至还有“〇〇〇的父亲是●●●●促进会”这种充满怨念的怪异网站。



▲战斗画面比起前作也华丽了许多，当年看到这画面真是感动啊！


↑系谱图，是本作的最大重点。有时就要靠这个来确认角色之间的关系。

至于难度方面，一般普遍认为系谱是FE历代中最简单的一代。就拿人死不能复生这点来说，只要肯花大钱就可以用圣杖来复活，比起纹章中到最后几章时才能复活又有次数限制的宝物，实在是相差太多了。再加上系谱也是唯一去斗技场赚钱不必担心被打死的一代，让盗贼拿魔法剑还可以隔空取物，钱比前作好赚多了。在人命和赚钱的简化、以及影响第二部难度的恋爱系统，也难怪有人要说系谱的SLG不是指战略模拟、而是恋爱模拟了（汗）。说是这么说，不过因为本作还有评价制度，要拼A评价是无法练功拗点数的、也就不能轻松的屠杀敌人，所以说系谱在战略不难的话是在不考虑评价的情况下才成立的。

火炎纹章·阿卡尼亚战记

机种	SFC
发售日	1997.9.28
游戏类型	SLG+RPG
售价	－

用天线接收的期间限定BS火炎纹章——纹章补完之作

在1997年时，任天堂利用卫星接收，一星期播放一章，用四星期的时间播完本作，之后在1997年11月30日和1999年4月4日又重新播放，所以它的剧情段落是用配音员对话、并在画面上辅以图片的方式来演出。接着的系统说明也是用口白加文字画面加以解说。在战斗时是有时间限制的，玩家必须在进本章结尾剧情之前达成本章目标。因为无法记录，所以若是今天没过，就只好等明天同时段播放时再挑战一次了。

在故事方面，第一章是叙述帕雷斯城陷落、妮娜初遇卡缪的经过。第二章是蜜涅娃和哈汀在隐瞒了彼此身份的情况下联手打退盗贼。第三章是搞笑的一章，叙述那巴尔、蕾娜、里卡德、卡西姆到城里去趁火打劫的经过，笔者是觉得这几个人的个性似乎都与在纹章中时不太一样。第四章、卡缪护送妮娜离开，交给了哈汀。这些是发生在纹章之谜第一部之前的故事。想知道详细故事内容的人可以到下面这个网站去看看，有完整的日文对话。

http://member.nifty.ne.jp/imoko/whatis.bsfe.html

火炎纹章·托拉基亚776

机种	SFC
发售日	1999.9.1
游戏类型	SLG+RPG
售价	※注1

从国际之战到地方之战——圣战拾遗

1999年，在PS与SS的主机之战胜负已定，新世代主机也一一浮上台面的时候，大部分的玩家都认为超任已死的时候，火炎纹章64也闻楼梯响的时候，突然就冒出了本系列的第五作“托拉基亚776”，而且是出在超任上。一开始，它是专为NINTENDO POWER所制作的游戏。NINTENDO POWER是超任晚期出现的一种服务，玩家可去买一个空白卡带，再到特约商店的机器中去写入游戏ROM，就可以插到主机上去玩了。由于早期的游戏ROM较小，可以写入复数的游戏，所以这就等于是可以挑自己喜欢的游戏做合卡，若是玩厌了可以再去更换写入其它的ROM，比去买卡匣便宜得多。在776要出的同时，除了这个写入版的之外，还推出了DX版。与只有一张简陋说明书可拿的写入版不同，在DX版中有已写入ROM的卡匣一块、贴纸、龙与飞马的布偶、录像带、布制地图等丰富的附加物，也就是所谓的初回限定版。后来在热烈的回响下，三个月后，任天堂又推出了776正式的卡匣版，从外盒到说明书一应俱全。



↑776的标题……感觉好沉重……。


↑取消了前作中的魔防参数，加了体格参数。

776的剧情是将圣战系谱第九章中的托拉基亚部分放大，主角是前作出现过的利夫王子。时间是在火炎第二部登场，利夫与解放军合流之前的故事。

本作除了一贯的人死不能复生之外，还加入了“俘虏”这个新指令，再配合上新参数“体格”，以及与纹章相同的一章才能记录一次及少了输送队的武器道具系统、使道具在整理上变得更麻烦等等……这种种刁难的设计令776的难度可谓是系列中的变态之极致！

而这一切其实全都是有阴谋（？）的！

据加贺昭三所言，由于前作“火炎纹章”把重点放在剧情上，在战略系统上就不免稍甜（简单）了些。所以776除了是对火焰的剧情补完之外，更要把重心放在战略上面。于是776就如此这般的成为了最折腾人的一作。（※注1：DX版9800日元，写入版2500日元，卡带版5200日元）

纹章将由谁传下去？

自从“火炎纹章64”的胎死腹中，纹章的续作就一直处于混沌不明的状况中。一直到了2000年底的“EMBLEM SAGA”出现（即为今年4月28日在PS上易名并推出的《尤多娜英雄战记～泪之指轮传说》），才令纹章的支持者们找到新的重心。虽然是改了名，但冲着加加昭三的名字和与外传相似的系统，玩家们仍然乐意将它当成纹章系列的外传之一。此外还有GBA上的新作，是打正了旗号的“Fire Emblem”，但可惜目前相关情报还太少，实在也看不出来少了加贺之后的“火炎纹章”会是什么样子的。

游界神兵·报导2

从发售到2001年7月，DC卡拉服务曾先后迎来第100万和第200万位登录者，官方还为此举行了庆祝活动。

DC卡拉OK

欢唱无限、你家就是KTV！
开拓TV-GAME新境界！



- "DC卡拉OK"本体一台
- "DC卡拉OK"专用麦克风1支
- "DC卡拉OK"专用AV线
- "DC卡拉OK"专用软件光盘1张
- "DC卡拉OK"专用点歌歌本1本

◆产品特色

●连接在DC底部的箱型卡拉OK
●利用网络功能让DC与"DC卡拉OK"结合，目前收录曲目约16000首，往后每个月会有将近100首的追加歌曲。
● SEGA KARA的特别功能。
1. 评分功能
2. 音效改变功能
●原创40种的背景画面BGV(BACK GROUND VIDEO)，利用DREAM EYE还可做影像收录的功能。
●可用两个麦克风。
●对应MODEM及BBA(BROAD BAND ADAPTOR)。
●对应DC专用KEYBOARD。
※注：DREAMCAST KARAOKE无法对应S端子及VGA BOX。

● SEGA http://www.sega.co.jp/dreamcast/hardware/　http://segakara.isao.net/

连接前准备

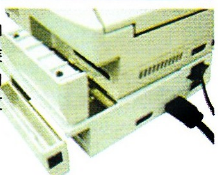
玩家们在准备地好"DC卡拉OK"后，必须要有DC本体一台、摇杆及记忆卡，而记忆卡必须要有60格的空间。

"DC卡拉OK安装方法

1	将DC的电源关闭后，将AV线、电源线、电话线及摇杆等所有周边取下。
2	将DC本体右下方的MODEM取下。
3	将MODEM装在"DC卡拉OK"上。
4	再将DC本体装置于"DC卡拉OK"上。
5	将DC卡拉OK的电源线与DC的电源线接孔连接。
6	将盒内附的AV线连接DC及"DC卡拉OK"。
7	连接电话线至MODEM或BBA，电源线插上电源插座。
8	将摇杆连接至DC本体后再将麦克风连接至"DC卡拉OK"上。



↑DC与"DC卡拉OK"组装后的样子。



→先将DC上的MODEM卸下后与"DC卡拉OK"装在一起，再将卸下的MODEM装在"DC卡拉OK"上。



→这样的配备是不是得壮观呢?

↓背后的组装情形如图。

卡拉OK下载费用

在使用DC卡拉OK之前，玩家们一定要付费后才有办法使用"DC卡拉OK"，以下就为玩家们介绍使用权的相关费用。

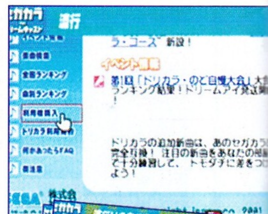
	类别	使用时间	价格
1	0日利用权	在购入利用权开始24小时之内皆可下载	500日元
2	1日利用权	在购入利用权后隔天24小时之内皆可下载	800日元
3	1个月利用权	在购入利用权后一个月之内皆可下载	2000日元

使用权付费方式

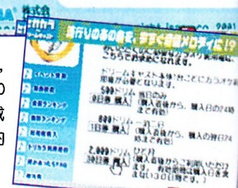
在欲使用"DC卡拉OK"时，DC一定要可以上网(上网方式在这不多做解释)，必须先上网至セガカラ专用网页中购买使用权，购入的方式如下。



↑接下来选择(セガカラforドリームキャストホームページ)。



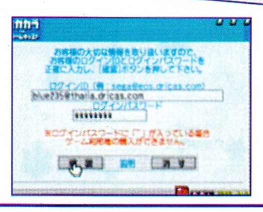
←选择(利用权购入)。



→在这个画面中，玩家们可以选择0日500、1日800或1个月2000日元的使用权。



←进入游戏后选择(ホームページ)。



←这时输入isao.net的ID及密码，也就是DC上网用的ID及密码。

基本操作

玩家在使用“DC卡拉OK”时，可以自设定“单手”或“双手”操作，玩家依自己的感觉来设定吧！

摇杆、键盘对应之简单操作

操作	两手操作	单手操作	键盘
选单表示	开始键	开始键、R键、L键	Enter键、Tab键
选单关闭	开始键	开始键、R键、L键	Esc键、Backspace键、Tab键
预约曲表示	x键	–	ScrollLock键
暂停／开始	–	–	Pause键
重唱	–	–	Ait+Home键
播歌／停止	L+R键	–	Shift左+右键
升Key	方向键（右）	键或方向键（上）	Page Up键
降Key	方向键（左）	键或方向键（下）	Page Down键
节奏变更	按X键后用方向键来调整	–	“,”／“.”键
音量	按R键后用方向键来调整	–	F1/F2键
卡拉OK音量	–	–	F3/F4键
GUIDE音量	按L键后用方向键来调整	–	F5/F6键
ECHO变更	Y键	–	F11键
ECHO强度	按住Y键	–	F7/F8键
音效变更	B键	X键或方向键（左）	F12键
音效强度	按住B键	–	F9/F10键
演奏CUT模式	–	–	End键
输入曲号	A键	–	数字键

新曲情报的获得

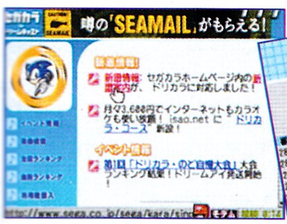
由于每个月会有将近100首的新歌，玩家们光靠产品中所附的歌本一定是不够的，因此玩家们可以利用DC的网络功能来上网检索新歌，玩家们只要依以下的方式来连结网络便可清楚的看到有那些新歌了。



1. 放入セガカラ光盘后，进入游戏画面，接下来选择ホームページ这个选项。

2. 接下来选择“セガカラfor ドリームキャストホームページ”。



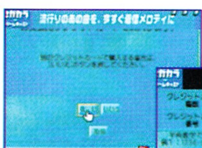




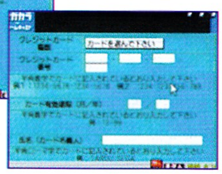
←点选“新谱案内”后便可以在这清楚地看到截至目前为止的歌曲目及新歌了。



←基本上应该会进入这个画面，接下来选择确认。



←在下一个画面中选择いいえ”这个选项。



↑在“クレジットカード种类”这个选项选择信用卡的种类，在“クレジットカード番号”中填入信用卡卡号，在“カード有效期限(月/年)”中填入信用卡的有效月/年，在氏名中填入信用卡上的英文名字。选择“买う”就算大功告成。



←选择信用卡(クレジットカード)的付费金额，这边要注意的是，使用信用卡最低的付费金额是1000日元。

操作画面介绍

A. 曲号(曲番)

在选单中选择曲号后按A键，接下来利用方向键的上、下键来选择曲号后按A键输入，按B键则可取消前一个数字，输入完成后按下X键即可完成输入的动作。

在选单画面没有开启的状况下按下A键便会在画面的右上角出现简易点歌模式，出现音符的符号时按下A键则完成点歌，而“←”符号则是往前退一个数字。

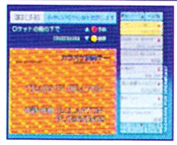


←输入自己想唱的歌吧！

B. 选择

在这个选项中，玩家们可以回顾之前点过的歌，或者切换至新谱，这时便可以从此处直接取得新歌的情报同时进行点歌的动作。

※超过第200首的歌会自动清除。



←直接从这可以重点已经唱过的歌及最新歌曲

C. 点歌确认（予约确认）

在这个选项中，玩家们可以检视目前还未播放的歌及做取消、变更的动作。



←点过的歌都会出现在这里。

D. 暂停／播放(一时停止)

可以让播放中的歌曲暂停播放。

E. 歌曲重放(歌い直し)

按下这个选项后可重翻目前播放的歌曲。

F. 停止(演奏中止)

这个选项就等于KTV中卡歌的功能。

G. 升降key(キー)/节奏(テンポ)/音量(ボリューム)/卡拉OK(カラオケ)/GUIDE(ガイド)/ECHO(エーコ)/效果(エフェクト)

◆ECHO

ECHO总共有以下几项，另外还可以在ECHO效果右边的选项中调整ECHO的大小。

- 卡拉OK(カラオケ)
- CLUB(クラブ)
- 50's
- BALLADE(バラード)
- SUPER 3D(スーパー3D)
- 无ECHO(エコーなし)
- SHORT(ショート)
- MIDIUM(ミディアム)
- LONG(ロング)

◆特殊音效(エフェクト)

效果音大致上有简易模式及多功能模式两种，玩家们可以到其他(その他)的选项中选择OPTION(オプション)选项中再选择效果(エフェクト)选项，将选项选到“全部”这个选项。(建议玩家们选择“全部”)，基本效果有以下几项。另外还可以在效果右边的选项中调整效果音的大小。

- 无效果(エフェクトなし)不使用效果音
- 男音变女音(ボイスチェンジ 男→女)
- 女音变男音(ボイスチェンジ 女→男)
- 男音变男女合音(ボイスチェンジ 男→男女)
- 女音变女男合音(ボイスチェンジ 女→女男)
- DOUBLE(ダブル)
- TRIPPLE(トリプル)
- 变声(ボイスチェンジ ダック)
- 变声(ボイスチェンジ モンスタ)

◆和声功能

- 原曲风(ハモリ オリジナル)
- 歌声和音(ハモリ シンプル)
- 更加丰富的和声(ハモリ ゴージャス)
- 协助与和音(アシスト＆ハモリ)
- 协助调整走音(アシスト)



↑她在唱卡拉OK啊！真是过瘾呢！

H. CUT功能

可以将歌曲的后奏节省掉。

I. 评分功能(采点)

J. 全画面

切换选单画面及全画面。

K. 其它(その他)

在“DC卡拉OK”一开始的画面中便可以进行模式的变更。

スーパーロボット大戦A

超级机器人大战 A

GBA | 厂商：BANPRESTO 类型：动画机器人+S·RPG | 媒体：卡带 发售日：2001年9月21日

导入新系统所成就的最新进化型态！！

有着“机动战舰”与“机甲战记”的新参战，“超级机器人大战A”进入了过去系列所没有的新领域，配合上修改以及新增的系统，更达成了飞跃般的进化！战斗方面除了“合体攻击”、“援护行动”外还追加“反击”技能，另外“防御”系统也经过变更。通过“原创主角系统”，玩家能够更融入游戏喔！

←布莱德与由莉嘉舰长的对决，乐天的由莉嘉能够赢布莱德吗？

进行援护！！

改 追加的盾防御

《超级机战A》中的盾是有自己的耐久度的，当盾受到一定损伤后就会坏掉，自然也就不能防御了，而敌人攻击会100%打到机体上。如此一来一定会更加增加游戏的乐趣，令战斗日益丰富，而盾的设置更为策略性的运用提供了更必要的条件。

有了盾，就变得放心多了！

↑作为超级系的泰坦3也有盾，这可是很少见的！

原创主角系统

这一次的主角是由男女两位主角中选择其一来进行游戏的系统，没有被选择的主角这次竟然会变成敌人角色，到处阻挠玩家。决定主角后就可以选择座机，这次不但分成真实系（有两种原创机体）与超级系两种外，连选择男女的不同，机型也不一样呢。

亚克瑟尔·阿鲁玛

除了自己的名字之外什么都不记得、却又拥有一身超强操纵技术的谜之男。性格开朗乐观，看起来失去记忆倒让他更加的快乐。

←“拳”与“肘”是最大的武器。

↓没有特定的武器装备，只能用格斗技的男主角专用机。

真实系长距离机 拉兹安格利夫

一发必中！

←相对超级系，真实系机体武器就丰富多了。

超级系格斗机 索悟鲁凯因

真实系中距离机 阿修赛瓦

←擅长中距离战斗，能力十分平均的机体。

新 合体攻击系统

在本作中也采用了“超级机器人大战64”中广获好评的“合体攻击”系统。如果想要发动合体攻击的话，进行支援的战斗单位，就必须配置在发动战斗单位的周围8格内才行。如果能完美配合就可以使出强力的合体攻击。





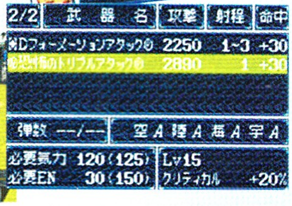
将力量合一的**超级威力!**



↑合体攻击虽然十分的强，但是能量消耗十分激烈，所以不能乱用(还有等级限制)。



恐怖的三重攻击!



↑能支援伙伴在合体攻击范围内，进行攻击时就会出现特别的攻击选项。

宇宙双重攻击!





↑→泰坦3与桑波特3的梦幻合体攻击炸裂!

新 自动反击

反击发动!



这次追加的新技巧“自动反击”，在敌人攻击的回合里受到敌人攻击后，会有一定的机率自动发生反击。此时机器人会使出各种技巧，还会全数追加必杀伤害喔!



反击万岁～!



↑反击时的攻击绝对是必杀一击。



石破LOVE LOVE天惊拳!

魔神风暴!



↓与大悟次凯(山田二郎)一起发动合体攻击!



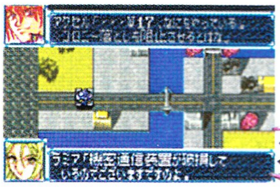


双重激钢冲击!

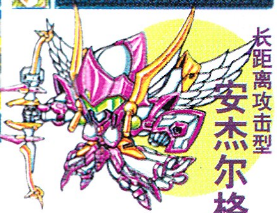


搭乘着父亲所开发机体的谜之少女。说话的时候一定会加入“で す ま す”的奇怪语尾，她似乎隐藏着什么不为人知的过去。

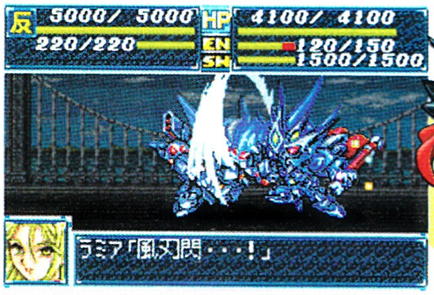




拉米雅·拉瓦雷斯



长距离攻击型 安杰尔格



↑用剑作为武器，像骑士一样战斗

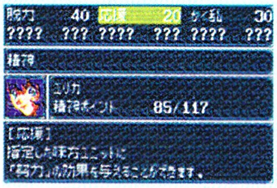


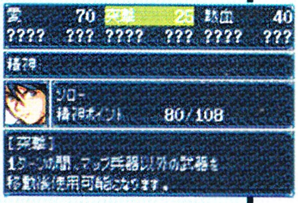
近距离强攻型 瓦依隆卡

新 精神指令

系列推出时最令人在意的项目之一，当然少不了新的精神指令喔，这次则追加了“应援”与“突击”这两种指令。“应援”可以指定一个我方的战斗单位，在一次战斗后得到两倍的经验值。“突击”则是能让角色移动之后使用地图兵器以外的任何武器。

能够影响往后的战略!?





↑这样一来就可以攻击到更远的敌人啦!

电子游戏软件

SOFTWARE

随书附赠

绝色特典

●莎木2（小说）
●NGC细节猛料报告书

新闻剖析

■叶展：危急存亡之秋——写在XBOX和NGC北美发售前夕

■王骏生：后发制人与厚积薄发

■东京游戏展直击报道



特稿

世嘉帝国 从混乱到重建

- AC 格斗之王2001
- NGC 生化危机
- GBC 风来的西林GB2
- GBA 超级机器人大战A
- DC 莎木2

GC硬件分析
奥伽战争 系列小议
街机风暴VOL.2

- AC 电脑战机
- XBOX 街头涂鸦未来篇
- NGC 索尼克大冒险2 GC版
- AC 灵魂力量2

10万元白银奖连环出击第2弹

2001

GAME风景线

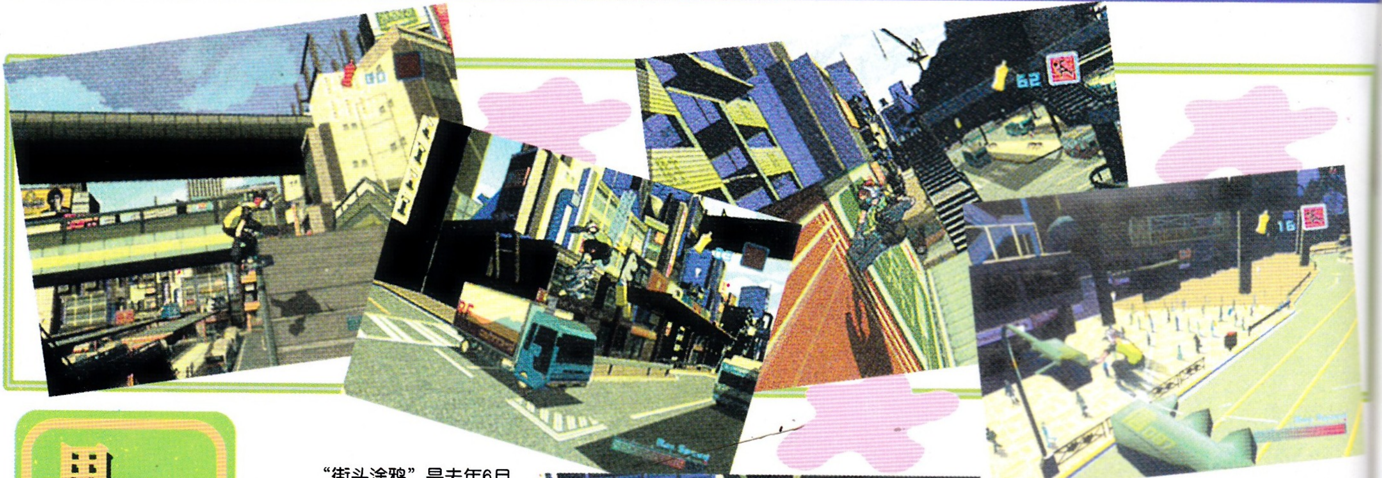
11

街头涂鸦 未来版

JSRF™ JETSETRADIOFUTURE

XBOX	厂商：Smilebit Corporation/SEGA　类型：直排轮滑ACT
	媒体：DVD-ROM　发售日：未定

说起此款游戏，天师和风林就会口水横流地向你说许多有关它的STORY。确实它的创意十分优秀，令你不得不钦佩SEGA的创造力。未来的都市会是这个样子吗？未来的少年会是这个样子吗？我们期待未来的同时就在这虚幻的未来世界中流连，在这未来都市寻欢作乐……



用你脚下最强的直排轮在这霓虹都市尽情疾走！

“街头涂鸦”是去年6月在DC发售的一款动作游戏。游戏内容是利用直排轮在市内滑走，于各地涂鸦小队的精神标志（这样会否影响市容呢？）。最新作“街头涂鸦未来版”的舞台是仿照现实东京的架空都市“冬津都”。时代是近未来的“朝合99年”。勇闯速度感和视觉演出都获得强化的大都市，感受你的动感青春吧！

这就是新动作“垂直滑走”！！

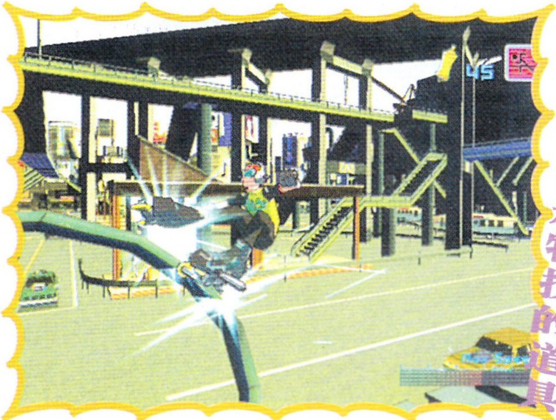


↑→XB版特有的新动作“垂直滑走”。有了这个动作，就能在跟地面垂直的场所进行滑走。



↑角色脚下迸出火花、留下残像等特殊视觉效果，也获得强化。

脚下迸出火花！？



建筑物全部是特技的道具

将冬津都的所有角落，彻彻底底涂鸦！

游戏的目的在于，将整个冬津都画满自己小队的精神标志。边回避前来取缔之警察的追击，边用喷漆在墙壁画上小队的精神标志吧！

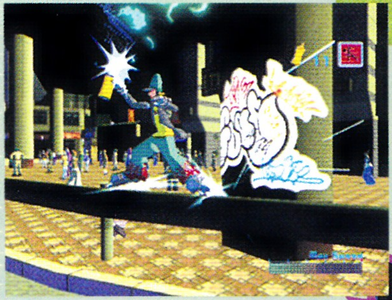


将建筑物涂个花头花脑



→虽然这个行为在游戏中很酷，但在现实生活绝对不能做噢！





→边在护栏滑走边涂鸦。小心别紧张，以免失速失去平衡。

回避敌人的妨碍，创造超华丽的涂鸦！



视觉演出超强化！！

视觉演出的强化，非同小可。其中，以背景图片的强化最为明显。只要跟DC版比较看看，就能知道背景更具立体感了。毕竟是XBOX啊，微软的实力是不容小视的啊！



Dreamcast版《街头涂鸦》

社谷码头变得更大更漂亮



↑背景设计缜密，就连伫立在远方的大厦也被刻画得唯妙唯肖。可移动的范围也更大了吗？

飞上天空



连续做出高难度动作！挑战前所未有的极限！

能够做出未来直排轮特有的各种特技，可说是此作的最大魅力。不仅能用简单操作做出华丽的特技，还能随心所欲地发动“连续技”，连续做出数种特技。是否也会像真正比赛中做出一些令人匪夷所思的动作呢？

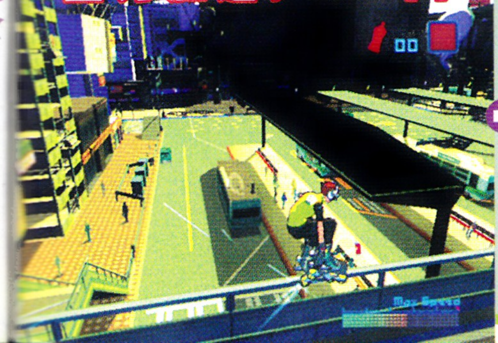


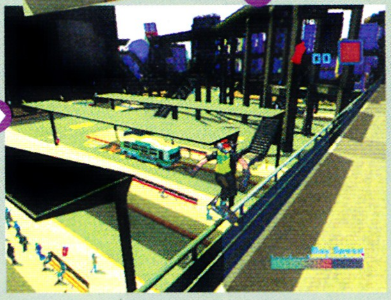
扭转身子

←只要顺利组合特技，就能成功地发动连续技。特技连接愈多愈好。

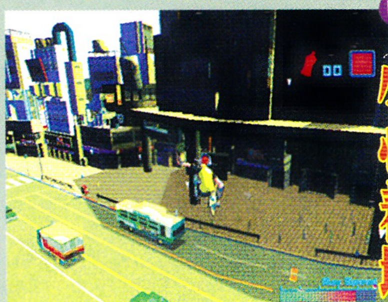


全力加速，GO！！





←改变姿势，做出其他特技。连续技的成功要领在于充分的加速。



小心着地






SONIC ADVENTURE2 for GC

索尼克大冒险2

NGC	厂商：SEGA/SONICTEAM　类型：幻想冒险动作
	媒体：8厘米DVD-ROM　发售日：2001年冬预定

索尼克在NGC上再度引爆音速风暴

在DC发售大获好评的冒险游戏“索尼克大冒险2”即将移植到NGC！主人公——音速小子索尼克为了阻止蛋头博士征服世界的野心而战。这次就先请SEGA的有关人员来回答各种疑问。




音速小子索尼克



世界最速的超音速刺猬。在“2”变成军方的通缉犯，过着逃亡的日子。他能阻止蛋头博士的野心吗？



用你的全力驰骋在各种各样的的舞台之中!!

疑问1

速度感究竟提升了多少呢？

由于硬件性能的提升，2分割画面的处理能力维持跟1画面相同的水准，2p对战更具速度感。与DC相比NGC的主机机能自然提升了不少，这样令索尼克的速度感更加出类拔萃，让你享受风驰电掣的感觉。



疑问2

舞台结构和DC版相同吗？

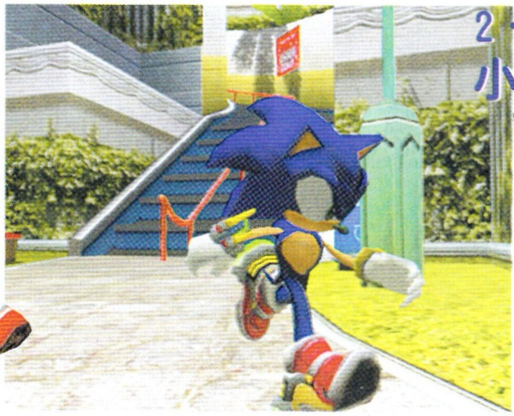
在DC版登场的30多种动作舞台，预定全部会登场。除此之外，应该还有新舞台。但具体有何新舞台呢？不会去马里奥他们的场地中玩一圈吧！

最快的疾速　最强的刺猬

影子索尼克



影子索尼克是外观酷似音速小子的黑色刺猬。鼓动蛋头博士征服世界，真正目的不明。



2个音速小子！？



眼神中充斥着野心

经过强化的动作会超越音速吗？

提到索尼克系列的特征，就会令人联想到边疾走边做出的多彩动作。在DC版“2”，还追加一口气在栏杆滑走的“高速滑走”和使用树藤所做的“弹跳”等新动作。在NGC版，这些动作的爽快感肯定更绝。

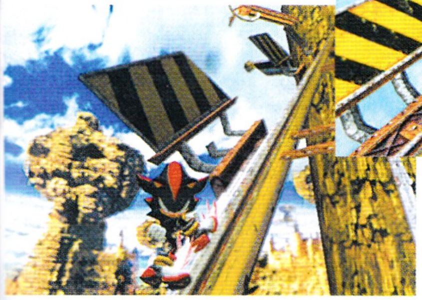


蝙蝠女・路袭



蝙蝠女・路袭是钟爱宝石的财宝猎人。为了汇集优质绿宝石的碎片而协助蛋头博士。

在栏杆上滑走







←↑滑走是“2”的新动作。在NGC版，也能体验不输给过山车的爽快感。

疑问3 会有新角色登场吗？

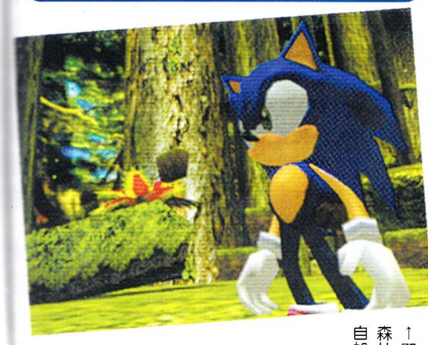
“英雄方面”的索尼克和“黑暗方面”的影子等6位主要角色全部健在。此外的要素……很遗憾，尚要保密。

疑问4 动作类型会增加吗？

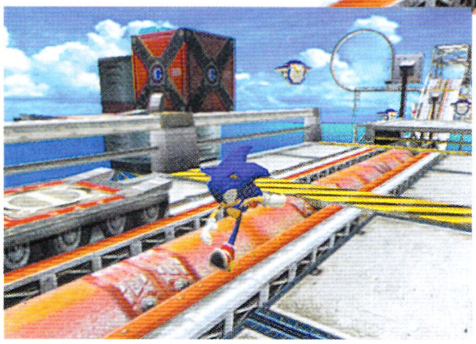
在NGC版，当然也能体验跑、飞、挖等各角色的基本动作。至于会否有什么新的动作，可能还是个秘密哦，也许有，也许无。



被称为超越音速的超级刺猬驾临



↑即使是在环境恶劣的森林，索尼克也能行走自如。



疑问5 是否会追加新模式？

我们希望能利用一些新的概念来呈现NGC版特有的趣味和爽快感。敬请期待。

在森林之中疾走

↓利用环形赛道似的倾斜，全速前进。只有超音速的索尼克能够做到这点。





音速针鼹那寇尔



音速针鼹・那寇尔本在天使岛生活，为了找寻优质绿宝石的碎片而出外旅行。



↑←在蜿蜒的道路，很容易迷路，务必记住自己曾经走过哪些地方。

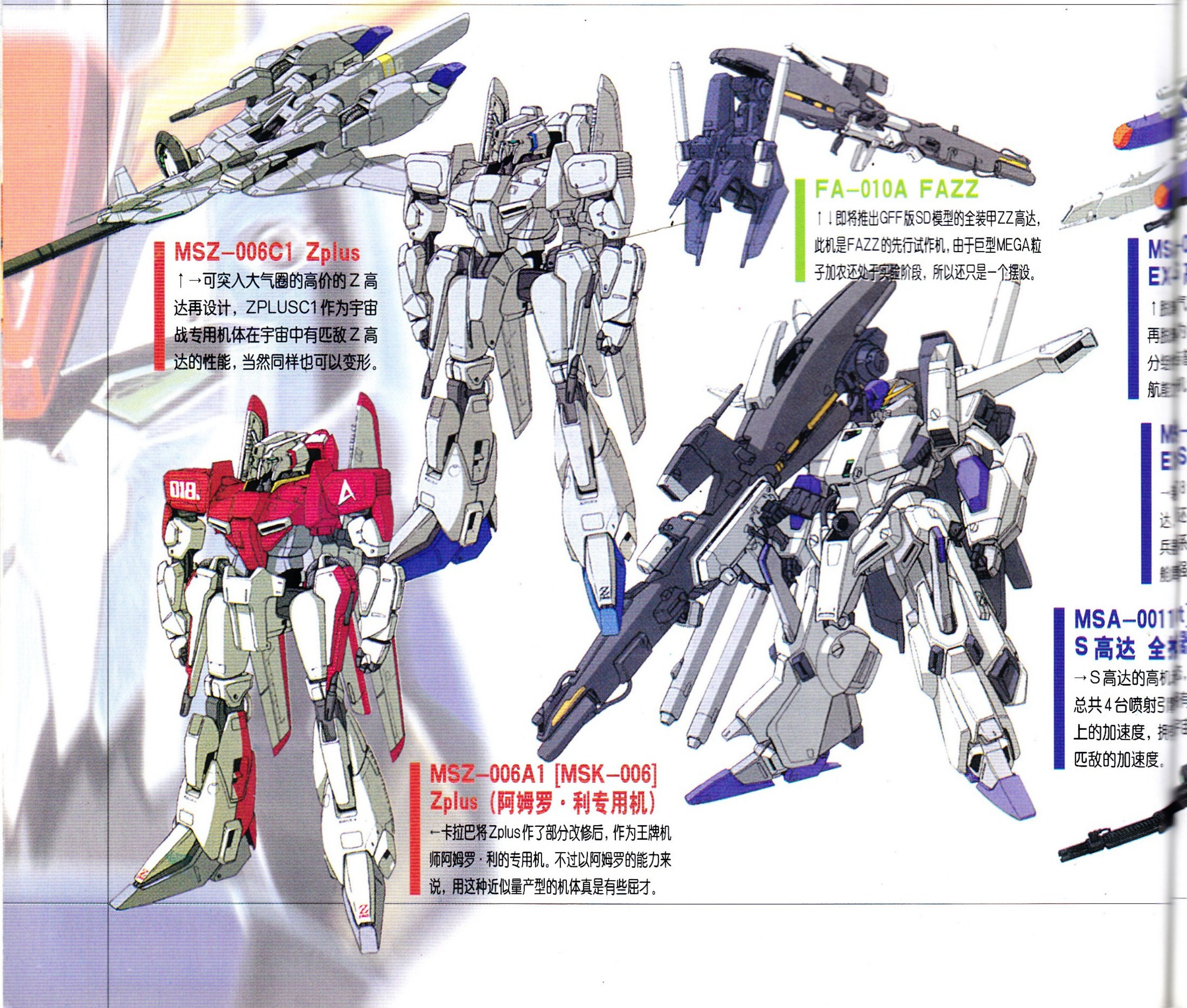
在陡坡上如飞奔驰

GUNDAM HERO BIOGRAPHY 英雄高达传 第九卷

在史实之影下的机体

近期关于高达玩具模型新款发行的消息好像很多哦，什么1：12的超级渣古、红色彗星夏亚新款等等，均令所有高达FANS趋之若鹜，特别是近期在游戏机上推出众多有关高达的作品，PS2的"吉翁最前线"、GBA的"超级机械人大战A"、街机的"联邦对吉翁"等等都将高达的热潮推向新的高峰。这次为大家介绍的就是……请看……

全部高达FANS注意，由于以往BANDAI公司在制作模型时主要以动画中出现的机体为主，所以很多漂亮的史实以外的机体没有被模型化。不过意识到这一点的BANDAI终于准备弥补这个问题了。下面就是即将模型化的幻之机体。



MSZ-006C1 Zplus

↑→可突入大气圈的高价的Z高达再设计，ZPLUSC1作为宇宙战专用机体在宇宙中有匹敌Z高达的性能，当然同样也可以变形。

FA-010A FAZZ

↑↓即将推出GFF版SD模型的全装甲ZZ高达，此机是FAZZ的先行试作机，由于巨型MEGA粒子加农还处于实验阶段，所以还只是一个摆设。

MSZ-006A1 [MSK-006] Zplus（阿姆罗·利专用机）

←卡拉巴将Zplus作了部分改修后，作为王牌机师阿姆罗·利的专用机。不过以阿姆罗的能力来说，用这种近似量产型的机体真是有些屈才。

MSA-0011… S高达 全…

→S高达的高机… 总共4台喷射引… 上的加速度，拥… 匹敌的加速度。

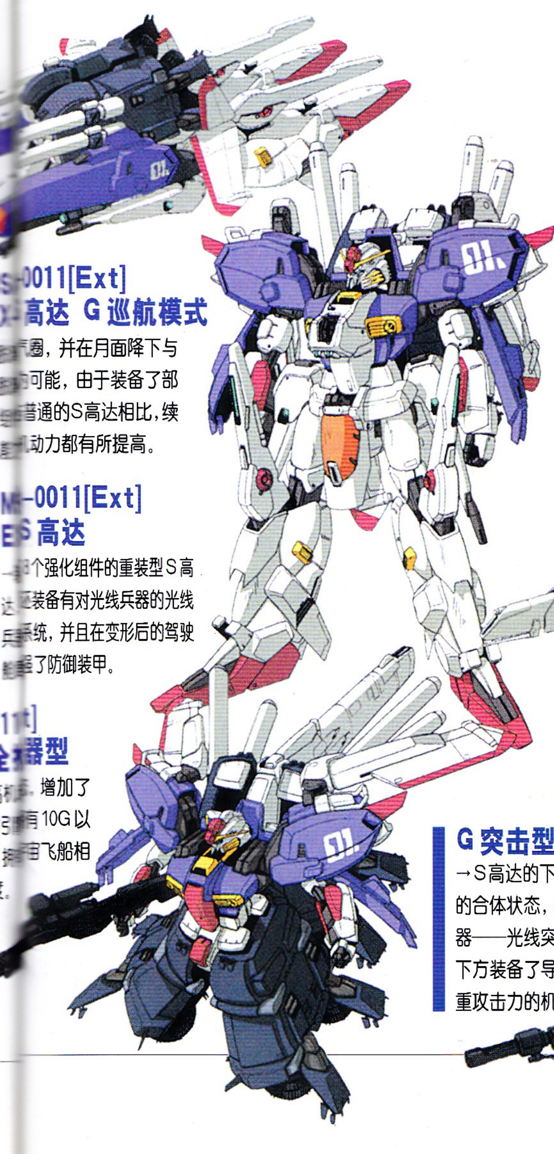


G装甲是最先完成的模型，9月下旬就已发售，价格是4980日元。整体制作非常精美，这点也可看出BANDAI的模型质量在不断上升，这也是GUNDAM迷的福音!!



GUNDAM HERO BIOGRAPHY #09

G-ARMOR



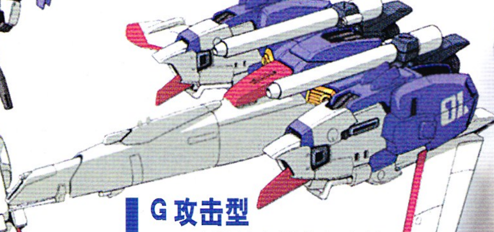
S-0011[Ext]
X-高达 G巡航模式
…圈，并在月面降下与
…可能，由于装备了部
…普通的S高达相比，续
…动力都有所提高。

M-0011[Ext]
E S高达
…个强化组件的重装型S高
达…装备有对光线兵器的光线
兵…统，并且在变形后的驾驶
…了防御装甲。

11t]
全…型
…增加了
…有10G以
…飞船相

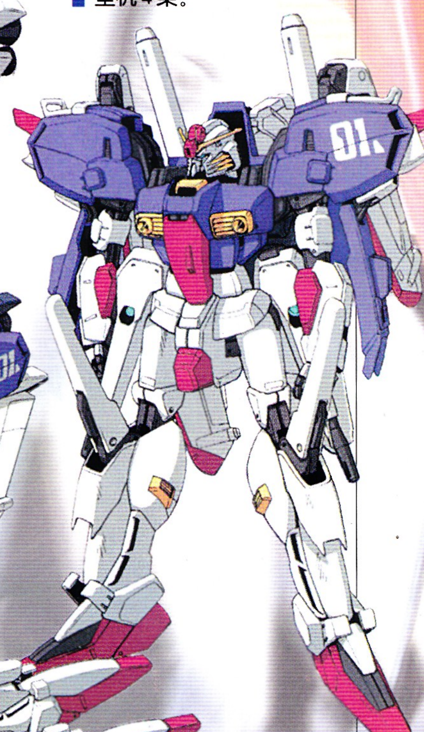


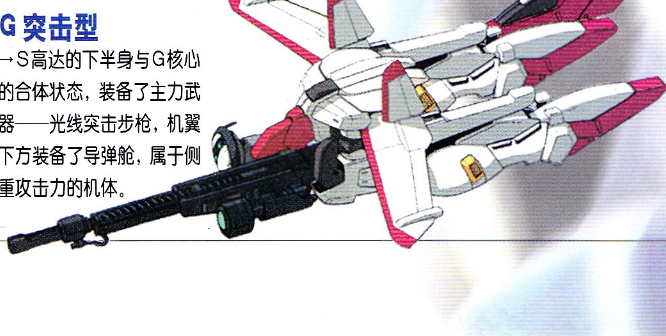
G核心(FXA-08GB)
↑S高达也同样采取了核战机系统，核战机除了作为机师脱出系统外，单独作战也是非常强力的。并且装备了S高达的大口径光线加农炮。



G攻击型
↑S高达的上半身与G核心的合体状态，装备有两门光线加农炮，是运动性与火力非常平衡的机体。

MSA-0011 S高达
↓阿那海姆社与MSZ-010ZZ高达同期开发的第七架机体。最终制作了同型机4架。





G突击型
→S高达的下半身与G核心的合体状态，装备了主力武器——光线突击步枪，机翼下方装备了导弹舱，属于侧重攻击力的机体。

2001·11期(总第88期)

电子游戏软件
GAME SOFTWARE

2001年11月

目　录



2001年11月"电子游戏软件"杂志封面

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长、主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
执行主编:杨柯来
地址:北京6129信箱
邮编:100061
电话:(010)64472187
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址,以便联系。)
彩页美编:萧腾、ALEX
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

论尽江湖

特　稿

每夜一游

游戏研究所

攻略人行道

科普园地

格斗天书

游戏点评

闯关族的家

彩版目录

备忘录

●盛况空前的东京秋季游戏展于10月12至14日举办。

●一张面貌全新，制作精良并附全彩说明书的VCD游戏光盘《电玩新势力》将于11月1日面市，该光盘每月一张，超值定价6.80元。

●中国游戏玩家『白银奖』隆重登场。12期杂志将举办『至高至尊奖』，奖品空前丰厚。请留意第10、11、12期杂志及相关广告，本次活动奖金超过10万元。

●GB玩家喜讯：《20世纪GB全书》（上、下册）和《超GAME BOY特辑》（修订本）于10月27日发行。

新书邮购预告

《二十世纪 GB 全书》 10 月 27 日出版
口袋本上、下册 640 面 定价 23 元

《超 GAME BOY 特辑》 （最新修订版）
口袋本 320 面 定价 15 元 10 月 27 日出版

《樱花大战完全手册》 10 月 27 日出版
32 开 192 面(128 面彩页) 定价 15.80 元

《电玩新势力》VCD 光盘（第一辑）
11 月 1 日出版 附全彩说明书 定价:6.80 元

8·8 丛书第二辑怒涛的四册

《集中营的日子》 《少女漫画方舟》
《RPG 幻想事典》 《樱花烂漫》
11 月中旬发行 每册均价 8.80 元

●《电玩新势力》VCD 光盘 定价:6.80 元。可汇款邮购第 1-6 辑，每月 1 日出版。

●《游戏批评》第 2、3、4、5、7、8、10、11 每辑每册 6.50 元。第 9 辑(附赠美国 E3 展 VCD) 每册 8.00 元 (第 1、6 辑售完)

●《电子游戏软件》2001 年第 1 期起每册 8.40 元

邮购信息

书名	定价
●《电软 99 年合订上》	定价:28 元
●《电软 2000 年合订上》	定价:28 元
●《电软 2000 年合订下》(附赠光盘)	定价:28 元
●《都市流行·酷》(少量)	定价:25 元
●《都市流行·秋季版》(少量)	定价:19.80 元

打折特区（最低 3.5 折起）

书名	原价	特价/现价
●全彩街霸画集	原价 ~~28.50~~	特价 10 元
●全彩可爱玩偶	原价 ~~18.80~~	特价 8 元
●《都市流行·春》	原价 ~~19.80~~	现价 12 元
●《都市流行·夏》	原价 ~~19.80~~	现价 12 元
●《都市流行·金秋》	原价 ~~19.80~~	现价 12 元
●《都市流行·冬》	原价 ~~19.80~~	现价 12 元

注意 凡邮购以上图书者，均免费赠送 2001 年东京游戏展或美国 E3 展光盘一张。邮购时请注明所选光盘

汇款地址:北京 6129 信箱 发行部 邮编 100061 电话:67152757 所有图书、杂志邮资免取

游戏新闻眼



特报
scoop

特报 SCOOP 最终幻想电影日美两地折戟，损失惨重 索尼乘机收购史克威尔股份，火中取栗

本刊综合消息 曾经无限风光的史克威尔已经陷入了前所未有的窘境，制作费用空前的电影版FF在北美惨遭折戟后，在日本本土再尝败绩。10月9日，又一则消息在业界激起了轩然大波：SCE出资149亿日元收购了19%的史克威尔股份，FF帝国已被财政危机逼到了崖边。

历时3年、耗资1.4亿美元的FF电影版在北美地区首映后，票房收入一塌糊涂。于心不甘的史克威尔只得寄希望于该片能在日本本土收回失地。9月15日，影片在日本公映，票房第一周排行亚军，第二周排行第4，但已呈明显的下滑趋势，票房收入根本无法与同期上映的《千与千寻失踪》相比，巨额制作费用肯定血本无归。迫于形势，史克威尔只得决定退出电影事业。

其实，史克威尔奉行的大投入大产出的制作策略，一直潜藏着巨大隐患，这次电影版FF的失利终于令危机爆发。虽然《FF10》在普遍低迷的游戏市场创下了220万套的佳绩，但与电影版FF的开发费用相比，无异杯水车薪。而在掌机市场，受WSC硬件销量的限制，史克威尔的游戏收益也一直欠佳。昔日软件巨星的光环已逐渐消褪。

10月9日，索尼以149亿日元收购了19%的史克威尔股份（总额达1120万股），一跃成为了史克威尔的第二大股东。鉴于索尼与史克威尔一直保持的亲密合作关系，此举也在情理之中。

第二大股东的身份使索尼在史克威尔内部拥有了相当的决策权，这使外界的种种猜疑不胫而走，其中最为敏感的就是史克威尔是否会因此成为索尼的“御用开发商”。就此，投资双方都进行了表态。SCEI的一位女发言人表示：索尼不会阻止史克威尔为任天堂、微软等其他主机开发游戏，史克威尔有权选择最为适宜的主机来开发游戏。同时，史克威尔发言人也证实了他们正与其他主机厂商进行接触。“索尼的注资不会为史克威尔带来其他负担，我们始终选择最符合自己软件风格的主机开发游戏。”史克威尔总裁如是说。

维系FF帝国正常运作，资金不可或缺，索尼的注资对于危机中的史克威尔无异雪中送炭。虽然索尼明确表示不会阻止史克威尔为其他主机开发游戏，但资金的渗透必将影响史氏决策。据业内人士预测，为了摆脱财政困境，非索尼系主机上一定会出现史克威尔的游戏，但史氏的工作重心仍将是索尼的PS2。

特报 SCOOP 松下产GC互换主机名称确定 诸多发售细则拨云见日

本刊日本专讯 在千叶幕张召开的IT关联展示会（CEATEC JAPAN）上，任天堂公开了由松下生产的GAMECUBE DVD互换主机的最终外型（外观与先前在任天堂初心会上公开的有了些许差别）以及其他相关细则。

根据任天堂和松下的官方消息，这部主机最终被定名为“DVD/GAME Player Q”，简称“Q”。发售日定在今年11月下旬，零售价限定在4万日元以内（人民币不高于2800元）。发售时与主机同捆的周边包括：一支带有Panasonic字样的浅灰色遥控器和一支深灰色的NGC手柄。

至于网络功能，松下版兼容机与GAMECUBE同样采取低调处理，首发的Q将不附带任何网络功能，但是任天堂承诺：随着NGC网络构架的不断完善，MODEM等网络周边设备也将发售，以满足玩家的需求。



←Q的LOGO标志是与NGC类似立方体造型。



银灰色的GC DVD兼容机

软件 SOFTWARE

《D之食卓》与《异灵》借世嘉之手复活

本刊日本专讯 沉寂许久的WARP公司再度成为业界注目的焦点，不过这次并不是因为饭野贤治那出名了的肥胖和前卫的构思，而是因为世嘉取得了《D之食卓》、《异灵》等WARP名作的发行权。

在本次秋季游戏展最后一天的座谈会上，世嘉宣布：他们将在新主机上发售《D之食卓》和《异灵》等WARP公司的名作。但具体在哪台主机上推出，世嘉并未作出说明。

据说，WARP是为了缓解自己的财务压力，才以收取权利金的方式出让了这两款游戏的发行权。

特报 SCOOP

黑铁奖踊跃参与 白银奖接踵而来



本刊讯 本刊第十期杂志举办的“中国玩家黑铁奖”受到广大读者的强烈欢迎，至本期截稿(10月15日)，来信已达3麻袋，真的让小编们目瞪口呆，当然也是喜上眉梢。目前选票正在紧张统计整理中，获奖名单将于12期杂志公布。

本期将举办“白银奖”，选票的有效日期至11月30日止，奖品仍旧非常丰富，详情可参看本期广告。

最值得期待的12期“至高至尊奖”是年终大奖，也是这次活动的压轴大戏。顾名思议，奖品的金额、数量都非常诱人，请大家一定注意各期杂志的广告，及时投票，保存好第十、十一期相关广告上的标志，以便参加年终大餐“至高至尊奖”。

软件 SOFTWARE

AM2开启魔盒，芭月凉转会XBOX 《莎木2》销量惨淡，美版计划终止

本刊综合消息 积聚铃木裕多年心血、背负世嘉满腔期望的《莎木2》再受重创。根据日本《FAMI通》统计，《莎木2》发售两周后在日本仅售出10万份，不但没有为DC缔造最后的辉煌，与一代50万份（全球120万份）的销量也相去甚远。

早在SS时代，《莎木》就已在酝酿之中，但受限于SS的机能，制作计划只得暂时搁浅。DC的推出，使《莎木》得见天日，世嘉也希望将其打造成为百万销量的大作，为低迷的DC市场打入一针强心剂。但是一代并未取得世嘉所期望的成功，二代受主机停产的影响，销量急转直下，巨额开发费用也几乎打了水漂。终止DC版《莎木》续作的开发计划已经成了不争的事实。

正当玩家为《莎木3》花落谁家而展开猜测时，早在今年的E3上铃木裕本人便已透露“正在对包括PS2、NGC、XBOX在内的新一代主机进行测试，而《莎木》系列一定会继续制作下去”的口风。

不过直到本届秋季展上，世嘉AM2才正式对外宣布：美版DC《莎木2》将在XBOX上发售。通过这一举动可以想见，今后的“莎木”续作将会在魔盒上诞生。

也许《莎木》在DC上未能实现的梦想，最终将在XBOX上变为现实。



软件 SOFTWARE

WSC获强力软件支持 8款大作闪电加盟

本刊日本专讯 几乎被GBA挤出市场，在日本苦苦挣扎的WSC终于迎来了一丝转机。近日，索尼和世嘉分别公布了第一款对应WSC的游戏。而在山内那屡屡碰壁的史克威尔，似乎已对GBA心灰意冷，一口气发布了6款WSC游戏。

索尼和世嘉移植给WSC的游戏分别是在PS时代销量近百万的《骰子方块》和89年风靡街机厅的《战斧》。目前《骰子方块》已确定在今年12月20日发售，而《战斧》则会在明年春季推出。

史克威尔方面，移植WS的6款软件分别是《浪漫沙加》、《半熟英雄》、《最终幻想4》、《前线任务》、《魔界塔士》和《陆行鸟之不思议迷宫》，其中《浪漫沙加》和《半熟英雄》定在今年12月发售，定价统一为5200日元。

其实早在黑白WS发售前夕，一些重量级厂商就宣布为其制作软件，但大多是雷声大雨点小，但愿世嘉的《战斧》和SCE的《骰子方块》不会是昙花一现。

软件 SOFTWARE

天人互动打造最强樱花阵容 世嘉名作加快汉化步伐

《樱花大战》简体中文版自8月18日发售以来，在短短两月内，销量已经接近10万套，挟着《樱花大战》简体中文版全国热销的火爆之余，《樱花大战2》简体中文版长达数月的精心汉化工作也进入尾声，将于11月10日发售。

《樱花大战2》简体中文版容量达8CD，售价69元。随游戏赠送三款精美赠品(花组贴心袋、樱花匙扣、帝击年卡)，附赠礼品比《樱花大战》简体中文版中的礼品将更加精致，更加超值。同期上市的还有“樱花浪漫盒”和樱花大战电视动画片VCD。定价199元的樱花浪漫盒不但达到了国内游戏代理史上破天荒的30CD超级容量，更将几乎樱花大战相关的重要游戏影音相关产品一网打尽。而售69元的12CD的25集VCD均是重新制作的简体中文版，为樱花热潮锦上添花。

另据消息表明，日本大量的DC游戏已经开始移植至PC，包括《罪恶克星X》、《神机世界2》、《guruguru温泉》、《VR网球》、《疯狂出租车》、《永远的阿卡迪亚》、《chuochuo－ROCKET》、《SPORTS JAM》等等，这批PC游戏都有希望被引进到国内而且被汉化。而DC的《樱花大战3》PC版也将在明年上半年上市，如果顺利的话，国内玩家可在2002年秋季玩到这款游戏的汉化版。

特报 SCOOP PC、VCD两用光盘杂志登场《电玩新势力》金秋上市

本刊讯 以往玩家了解新游戏通常只是通过一些图片或文字介绍，无法看到游戏实际的动态画面。现在这些都将全部成为过去。

电软最新策划制作的PC、VCD两用光盘杂志——《电玩新势力》将完全改变以往游戏媒体的传统表现方式。通过九个各具特色的栏目，将最新大作的剪辑画面、业界新闻访谈、游戏攻略以及影视快讯等内容整合为一张PC与VCD两用的完全影象光盘，令读者像看电视新闻一般了解业界最新动态。而PC用户也可以得到每期附赠在光盘中的精美桌面和热作模拟器ROM，可说是兼顾了欣赏性与实用性。

创刊号将于11月1日隆重登场，敬请期待！



←《电玩新势力》第一期的封面实样。

特报 SCOOP 吃币量居高不下 VF4热浪席卷扶桑

本刊讯（记者 天师） 3D格斗开山之作《VR战士》系列的最新作《VF4》自8月1日登场以来，战绩斐然。据日刊《FAMI通》报道，在《VF4》推出一个月内（8月）就从玩家的口袋中拿走了20亿日元（约合1600万美元以上），但是狂热的街机迷依旧乐此不疲，进入9月份后，《VF4》的「吃币率」仍毫无衰退迹象。

另有资料显示，在日本历届VF大赛前二十名的高手中，许多人每年要花费100～200万日元（约合人民币7万～14万）去玩VF，这个数字相当于日本人均年收入的50%，痴迷程度令人咋舌。

硬件 HARDWARE PS2产量突破两千万 销售势头平稳上升

本刊综合消息 索尼在10月10发布官方消息，宣布该社的128位家用游戏机PS2在全球的产量已经突破2000万台。其中日本本土产量686万台，美国及北美其他地区855万台，其他463万台则产自欧洲。

PS2于去年3月4日在日本首发（2000年10月26日北美发售，11月24日欧洲发售），今年3月23日全球产量突破1000万台，6个月后产量翻了一番，达到2004万台，普及速度是PS同期的3.4倍。

虽然索尼一直津津乐道的出货量并不能直接显示PS2的实际销量，但是仍旧显示了PS2的巨大魅力和强劲走势。据业内人士分析，以《FF10》220万份的销量来看，PS2在日本的普及量保守估计也应该达到了550万台，而北美和欧洲的主机销量一般为日本本土销量的70～120%，鉴于PS2在北美及欧洲发售仅一年时间，假定其在欧美的销量是日本的70%，也就是485万台。两项合一，PS2的全球销量就是1035万台。

尽管这个数字与PS2的产量相去甚远，但是也足以令索尼的竞争对手们头痛不已。分析家预测，凭借现有的普及量以及丰富的第三方软件，PS2将成为今年圣诞商战中的唯一赢家。

特报 SCOOP 游戏方糖不合玩家胃口？NGC首发销量令人尴尬

本刊讯（记者 风林） 9月14日，任天堂的新主机NGC终于发售了。与事前预想的一样，从14日凌晨开始就已经有人群出现在发卖NGC的店铺前，秋叶原和新宿两地也都人头攒动。不过从排队的人数上看，与PS2、GBA发卖时的人潮相比少了很多。



虽然事先任天堂对首发已经做出了保守的估计并限制了出货量，但是NGC的销售仍然出乎人们的预料，仅仅达到了全部出货的2/3，即30万台。销售上出现了令人尴尬的低迷势头，可谓出师不利。

尽管NGC在售价方面相对低廉，但是过少的软件却难以激起人们购买的欲望，任天堂目前当务之急应当解决软件的匮乏，以增强人们对NGC的信心。

特报 SCOOP 山内产业一帆风顺 任氏纳税额京都第一

本刊日本专讯 最近，日本信用调查社公布了2000年京都地区法人纳税排名，结果任天堂以1700亿5000万日元的纳税额高居首位，连续第二年成为日本京都地区纳税额最高的企业。

据日本资料银行统计：今年日本京都地区的税收总额为1兆270亿2100万日元，较去年同期增长了29.2%，而纳税户仅比去年增加了6.8%（纳税大户总共有1981户），其中任天堂今年的纳税额为1700亿5000万日元，较去年的1250亿2100万日元增长了39.7%，成为京都地区税收激增的真正幕后愚者。

近两年，凭借掌机市场的巨大成功，山内家族的产业一帆风顺，收益逐年上升，已将其他业界巨头远远地甩在了身后。

事件 EVENT 欧洲PS2大幅降价 圣诞商战志在必得

本刊欧洲专讯 面对来自任天堂和微软强有力的挑战，索尼再也不能稳坐钓鱼台。日前，索尼决定大幅下调原本价位很高的欧版PS2售价，以确保PS2能够在欧洲传统的销售旺季圣诞节中一炮走红。

根据索尼发布的官方消息，自9月26日，PS2开始在欧洲实施降价。英国PS2的售价将由原先的270英镑下调至199.99英镑；法国PS2将由2790法郎下调至1990法郎；德国PS2将由799马克下调至599马克，降幅达到原售价的30%。

继欧洲PS2降价的消息发布后，北美也爆出了PS2降价的传闻，对此，SCE北美发言人立即作出回应："目前PS2在北美的销售形势一片大好，今年内应该不会下调美版PS2的售价。"



落日余辉

——东京游戏大展观感

文/本刊特约记者 志子

一年一度的东京游戏大展在金秋十月（不知日本讲不讲金秋，就这样写得啦）的日本隆重推出。笔者作为国内曾经从事电子游戏开发并一直关注电玩业的老游戏fan，借东京出差机会，有幸参加了东京此次展会，记下了一些文字，以同爱好者共享盛举。

十月十四日，起了个大早，在东京工作的一位朋友陪同下，搭乘日本十分发达的市内铁路列车向目的地赶去。据说，赶早集可以得到更多的纸袋。伴着车窗外和煦的阳光，欣赏着列车窗外两旁沿途的风光，心情还真有些迫不及待了。穿过长长的东京区地下的铁路站台，转乘地铁，几经周折，到达了一个地铁出口。抬头一看站名是：东京区幕章站，站口横梁顶上悬挂着“英雄传”游戏节目的招贴广告，心想：目的地就在眼前了。环顾四周，看见了人们排起长队，原来是购买入场券的队伍。向行人一打听，才知道票价是1200日元，价格不低，多年等一回，也顾不了那么多了，购票入场吧！

随着长长的人流，听着周围的日本小姑娘叽叽喳喳的谈话声，（好像只有女游戏迷），向展厅走去。离展厅入口还有三、四十米的地方，已经听到大厅里各种游戏的声响，东京的游戏展果然不同凡响。

很快就领到了组织者提供的本次展会的布展手册，凭借多年参加展会的经验（当然是国内的喽），匆匆浏览了一下，嗬，整个展会分为8个展厅，规模很大，全部走到肯定是走马观花，干脆是傻子卖瓜——捡大的得了。“Let's Play Together！”借展会的主题语“让我们一起玩”。先到主展厅，也就是2号展厅再说。

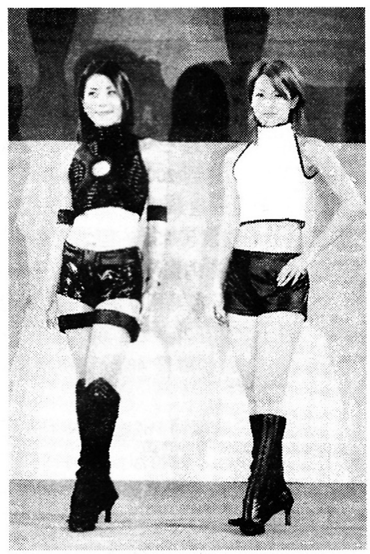
各位同好者一定想知道，主展厅到底是哪家公司，笔者也有同样的心情，主展厅对于各个参展公司来讲，不但是能使参观者先入为主，占据地理的优势，而且是公司实力的标志。也许，有的游戏迷一定认为是挟PS2疯狂销售，占据本土地理的索尼公司，资深的游戏迷可能会认为是任天堂，因其凭借GB系列的后花园突起，加之GAMECUBE的新品上市，占据制高点非他莫属。不必着急，迷底马上揭开，居然是XBOX，微软的XBOX！这个软件业的巨无霸，看来决心已下，拿出其操作WINDOWS的手笔出击游戏业，要在日本的本土虎口夺食，在全球游戏业占据主导地位的狼之野心依昭然若揭。

迎面是一个巨大的高清晰电视，展示了在XBOX上最新的游戏力作。音乐声、游戏主机性能标志节目搏击游戏的打斗音效震耳欲聋。电视上方，写有XBOX字样的墨绿色圆形气球，悬挂在空中。下方是表演舞台，两名照例身着XBOX外形颜色——黑色紧身衣的形象小姐，喋喋不休的讲述着什么。周围的相机的闪光灯瞬间闪成一片，人头涌动，个个兴奋异常。表演舞台的下方是两个玻璃展柜，陈列着XBOX的主机和其周边设备，有震动手柄、各种转接头、上网线、电动滑板，一应俱全。巨幅电视的左侧是一排排主机展台，供参观者试玩。游戏节目是一个滑板节目，一些参观者在形象小姐的指导下，很快进入角色，我也穿梭于其中，很想一展身手，无奈时间紧迫，只好忍痛割爱，左转右转，好不容易走出了XBOX展区，心想这微软到底要干什么，难道是要独霸天下？

抓紧时间过瘾吧！进入三号展区，各位你猜是什么？

原来是NTT的do.com。一眼看去几个身着红衣、身材高挑的形象小姐，摆出各种姿势，供参观者拍照。这个游戏业的新贵，透出一幅繁荣的景象。do.com经营着手机上网游戏，在日本、韩国已十分流行，各种新型的手机，彩色显示屏小巧玲珑，图形逼真，我体验了一下上网快捷方便并试玩了几个小游戏，着实入迷。do.com的应运而生与任天堂的GB系列的火爆，可谓不谋而合，其便捷、清晰，融入个性化、人性化的有趣角色，吸引了无数青少年游戏迷。回想昨天在电器间看到日本的手机泛滥状况，也就不难理解啦。几近人手一机，设计时髦轻巧、新潮，在国内认为即使是前卫的东西，在日本价格也就几百元人民币，丢在马路上也无人去捡，看来手机上网游戏必将在游戏业界，在世界各地掀起巨大的风暴。

时间过的很快，转眼已是十二点多，我得吃点东西，振作精神，好向各位汇报最新的业界游戏动态。



随着人流到了1号展厅，这是购买游戏纪念品的区域。心里一愣，这么好的位置，居然没有游戏厂商看好，细细一想，心中释然，原来其它厂商，自知无法与XBOX匹敌，只好退避三舍，采取迂回的办法。这正是卧侧之旁岂容他人酣睡，微软实力可见一斑。

闲言新叙，由1、2、3号构成的大展厅算是有了一个交代。走出主展区，仿佛一下子换了人间，进入了一个游戏里的世界，原来是主展区与其它展区之间的一个长长的过道。原本是工人们休息与整理展品用，如今看到的却是各种游戏里的角色，身着奇装异服，三三两两旁若无人，好象真的进入游戏里边。据说是日本各地的志愿者装扮的，我赶忙过来与他们合影留念，也算是不虚之行。

穿过过道，进入四号展厅，其景象又有所不同，如果说XBOX常在人们耳边念道无缘体验，do.com新兴掘起，尚待研究，大家无法感同身受的话，那么在四、五号展厅这些公司想必大家是耳熟能详，请听我一一道来：它们是GAME Infinity、Bandai、SEGA、KONMI、SQUARE、NAMCO、KOEI、ENIX、CAPCOM、HUDSON、ATLUS、SONY、FROMSOFTWARE、GENKI，其中SEGA、KONAMI、SONY各占据了两个展位，其实力自是其它厂商不能相比的。SEGA这个昔日游戏界的巨人虽然遭受了DC的挫折，但瘦死的骆驼比马大，其在软件方面的实力仍不可低估。现全力以赴，集中精力制作软件，轻装上阵必能起死回生，再创佳绩。印象较为深刻的是其展台有四面巨大的高清晰电视，同时播放着为XBOX、GAMECUBE、DREAMCAST、PS2制作的新的游戏

软件。此外其主展台上正讲解着由动态制作成的真人影像的一个新的游戏，观者如潮，大伙如醉如痴，惊叹于新的游戏制作技术。节目中的人物与电影中的人物角色极为相近，除了表情略有缺憾，可以说是 Perfect。SEGA 不愧是游戏业的元老级厂商，我们相信 SEGA 退出游戏业的那天，也是人类不再玩电子游戏的那一天。

KONAMI 公司，游戏软件业的常胜将军，此次也是规模空前，该公司一向在业界以出奇制胜，其制作的跳舞机用脚玩游戏的模式、以及"心跳回忆"等恋爱系列游戏着实让人能体会到一种新的想法，新的创意，惊叹到原来游戏可以这样做。此次展示会又推出新的力作"心跳回忆 3"，想必又能给玩家带来惊喜。

本次 SONY 公司低调参展，不知这个百年老店又在出什么奇招妙计。其展台位于 6 号展厅，确实有些出人意料，笔者转了好半天，才找到，真有些不可理解。其展台布局、面积还算马马虎虎，与其身份大致相符，莫非 SONY 的高层全部在忙于对付 XBOX 的袭击。无暇顾及其它。当然仔细观察仍然能感受到 SONY 公司的独到之处——游戏主机品种齐全，PSONE、PS2，街机，各种各样的娱乐设施，一应俱全，显示出其全能运动员的风采。特别是 SONY 新推出的交响乐演奏游戏，令人大开眼界，通过操作游戏手柄便可听到一台大型交响音乐会，使每一个玩家都想一试身手。

七号、八号展厅，也许不能称其为游戏展的一部分，七号区是一个新的游戏玩法介绍的区域，面积约有五、六个篮球场大小，台上工作人员介绍一种新的 DISCO 厅的新型动感音效，通过操作一个叫做播放机的光盘发出刺激的 Disco 歌厅特有的效果；台下听者黑压压一片，合着节奏，置身于其中。8 号展厅是特为小朋友设置的，由家长带领去里边免费试玩游戏，也说明了主持者的周到性。随着游戏业的日益没落，东京 GAME SHOU 竟有两个展厅没有厂商，由原来一年两次的展示变为一年一次，也就顺理成章啦！

至此 8 个展厅的情况已向各位介绍完毕，但心里好象缺点什么？那就是游戏业里另一个巨人任天堂已然没有赴宴，但是各个公司的展台都展示着为 GBA、GAMECUBE 新制作的游戏节目，仿佛任天堂又无处不在，也许任天堂是最后的……

登上二楼俯瞰本次展会的全貌，1、2、3 号展厅已是人员稀落，而 4、5、6 号展厅却人潮涌动，看来整个游戏业的格局仍是朴素迷离，仍然是一个迷……

新闻分析

后发制人与厚积薄发

文/本刊特约撰稿人 王骏生

任天堂终于出手了。

这有点象一出已经准备了很久的戏，名角都准备好了，观众也眼巴巴地等着一场梨园盛典，可其中一个角儿出场时忽然哑了一嗓子，倒把观众弄得叫好也不是，不叫好也不是。

这可真有点儿尴尬，而这尴尬也不巧给任天堂遇上了。

出师不利对任天堂来讲原本并非是一个新鲜的话题：红白机刚出道的那会儿被美国的小孩骂成"shit"、超级任天堂时代被 MD 压制、N64 更是背负一片失望的骂声……不过任天堂都好好地挺过来了，不但挺过来，而且还活得很好、很红、很赚钱。

这可真有点邪门，邪门得就好象米卢的神奇，你知道那也许真的就是运气，可你不服不行。

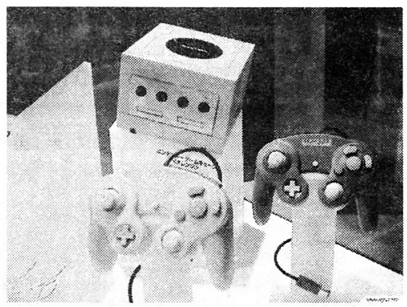
于是，就有了"后发制人"的说词；于是，就有了"厚积薄发"的解释。

可那真是任天堂意料之中的计划吗？或者，也不过是环境逼迫下的无奈之举？猜测这个，就象解释米卢在五里河如何发奇兵大胜阿联酋一样，是永远得不到一致答案的。我们只能坐下来海阔天空地胡聊瞎猜。

任天堂的东西从来都是长卖，这个似乎是不争的事实。所以一旦有人对其初发作品有所担心，就必然有 FANS 出来反驳，称后发制人乃是任氏的家常便饭，山内并不急一时，他关心的是一世。

直到现在都还有超任的卡带在卖。从这个角度来讲，第一波攻击的疲软，也未必是任天堂没有预料到的。再说，游戏以"好玩"而不是"好看"为主，也需要时间来检验，任天堂长久的生命力和滴水石穿的精神绝不是几天、几个月内就可见功效的。MARIO KART 的销量就是一个明证。

从另一个角度来看，细心点的看客或许能够发现，任天堂固然在发迹的源地日本还享有不可替代的威严，但让其声明远播、死里逃生的却是在美国。在日本这个追求时尚变换、追求新奇好玩的国度，任氏的威名已渐渐从家用主机过渡到了 GBA 身上。廉价的 GBA 广拉长红，卖得连 PS2 赤了脚都追不上，这对于山内来说已经足够，NGC 没有必要非在第一把就和索尼铆上。而 N64 在美国所具有的品牌优势和强劲的期待度，也决定了任天堂一定会把赌注压到美国市场上，而不是日本。



曾经看到过这样一个消息，说是任天堂在日本日子过得最惨的 98 年，山内曾经打算把总部从日本迁往美国，为的就是在最窘迫的时候，是美国市场的复苏救了老任一条命，虽然在此之后田尻智替任天堂挖到了 GAME FREAK 的口袋妖怪这个金矿，从而使得任氏家族的后代不必拿英语做母语，但山内对美国市场的感激仍然是念念不忘的。这次狠下心来拿出的 5 亿美元宣传费用，其中的绝大部分也是投到了美国，打算和 XBOX 决一死战。

山内的苦心并没有白费，从美国传来的消息称，NGC 的网络预定，在短短的 20 分钟内就超过了 10 万台的量，和在日本第一周才卖了不到 30 万相比，在美国圣诞来临前的厚积薄发，几乎已是铁定的事实。

任天堂现在需要正视的对手只有一个，那就是深浅难以估量的微软。本来，由于 9.11 事件对成人市场和消费信心的打击，定位在儿童玩具层次的 NGC 是唯一能够赚到便宜的主机，但这次东京游戏展比尔·盖茨和铃木裕结成的强力同盟却不得不让人对微软刮目相看。世嘉是那种靠自己的力量能挑起几代主机的软件开发商，而且在美国的许多消费者心中仍然享有很高的地位。任天堂所面对的这个联盟，也许要比索尼更难于对付。

一场好戏就要开演。我们好像又重新回到了 90 年代初的美国——MD 和 SFC 杀得天昏地暗、日月无光的那个时代。在那次至今令人难忘的大战中，任天堂靠着后发制人和厚积薄发最终握住了胜利的主动权。

那么，在 10 年后的今天呢？

新闻分析

危急存亡之秋

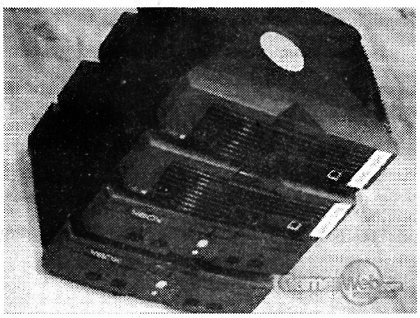
——写在 XBOX 和 NGC 北美发售前夕

文/本刊驻美记者 叶展

中国有句老话：天有不测风云。正当美国经济在经历了 8 年连续快速增长之后第一次出现疲软之际，在 9 月 11 日发生了超越所有人类文明社会的想象力的恐怖事件。这使得本来就疲软的美国经济蒙上了更大的阴影，也令包括游戏业在内的所有产业惶惶不安。所有的零售业人士都估计这个圣诞节的销售季节将比以前萧条。而 XBOX 和 NGC 将在这种情况下登陆北美市场，可谓天时尽失。

9.11 以后，西方社会的公众意识到这将是关系到文明存亡的一场长期斗争。这场斗争决定在 21 世纪是由文明，还是由野蛮，来主宰世界。这种长期斗争的心态肯定会对消费者心理有很大影响。从消费者心理来看，消费者对游戏软件的需求还会比较强烈，但对新的游戏机的购买欲望将极大降低。因为在危机的阴影下，人们不会花钱去升级更新硬件。因为升级更新不是必须的，而是一种奢侈，是在和平时期心理上和家庭财政上都有安全感的时候才会进行的投资。但软件不同，当人们花钱买电影票或者游戏的时候，人们的目的是为了慰藉。这种慰藉在危机时是必须了，而不是奢侈。形象地说，就是在萧条时期，不会建新的电影院了（硬件），但现有的电影院场场会爆满（软件）。

市场分析数据证明了这一点：在 9.11 之后的一周，游戏软件的销售下降了 20%，但马上就反弹起来，基本恢复到正常水平，最近还增加了 6% 到 13%。原因是危机中人们出门少了，花大钱的地方少了，就去买游戏来消遣。



但硬件的销售就不乐观。在恐怖事件过后的一周，美国广播公司（ABC）晚间新闻的商业分析部分就着重介绍了任天堂的 NGC 在日本的发售。播音员说这是恐怖事件对电子娱乐业影响的第一个集中显现——NGC 的发售不如人意，人们显然没有心情去购买新的电子娱乐器件。需要说明一点的是：日本人没有在恐怖袭击后象某些国家的国民那样抚掌大笑，因为他们明白这次攻击不仅是针对美国的，而是对维系整个现代文明所赖以生存的规则的破坏和威胁。西方各国之间已经形成了这种一荣俱荣，一损俱损的关系。这种紧密联系包括市场、社会、民众心理和信念、政策认同等。由于一国出了事必然影响另一国，一个国家市场动荡必然波及其他国家市场，西方各国之间必然要更团结和相互帮助。

对 SONY 来说，由于 PS2 已经实现了一定的装机量（全球接近 2000 万台），它的工作的重点显然是软件。即使受到危机影响，PS2 硬件卖得不好，对 SONY 来说也不是大问题。因为它现在是要多卖软件才能有利润。但对任天堂和微软来说，局势则犹为严重。它们的主机还没有在美国发售，受到危机的影响，如果不能达成一定的装机量，后一步软件销售赢利就不可能实现。特别是这两种主机都是主要针对美国市场的。XBOX 自不必说，任天堂的上一代产品 N64 在日本疲软但在美国强劲，NGC 也必然把美国市场当作重点。

可以这么说：9.11 恐怖事件这个变数的出现，使得 NGC 和 XBOX 在和 PS2 的对抗中，在短期内要处于很不利的地位，甚至雪上加霜。

从微软传来的消息说 XBOX 在日本的发售推迟到明年 2 月份，把北美发售日期推迟一周到 11 月 15 号。这表明：第一，微软知道日本市场是个硬骨头，最近 NGC 的行情也不好，所以等等再说。第二，北美 9.11 之后，必须花大力气才能重振其市场，微软必须先集中所有力量打好北美市场这一战。否则连根本重地都不保，何谈海外市场。第三，XBOX 的生产可能遇到些问题，无法提供足够的供应。微软希望在圣诞季节销售 100 到 150 万 XBOX。

而对于 NGC，特别耐人寻味的一则新闻是：投放北美市场的首批 NGC 在网上 4 分钟之内被预定一空。这很容易理解——第一批发售所吸引的玩家，都是某主机的铁杆支持者。他们的购买欲望受到外部因素的影响很小。但发售几周后，是否能够吸引到非铁杆，即一般玩家，则是个大问题。任天堂由于有传统玩家群为后盾，开始发售肯定能有红火的场面，但是否能维持下去，则和美国政治经济社会前景有很大关系，也并不乐观。

对 XBOX 来说，没有自己的传统，没有任天堂那样的铁杆玩家群支持，肯定是一步一步都很困难，必须兢兢业业的。微软要花 5 亿美元宣传，具体效能如何，有待时日。

看来在 9.11 之后，XBOX 和 NGC 也像人类文明一样要经受考验——生存，还是毁灭！现在真可谓游戏业的危急存亡之秋啊！

新闻短波

★ 世嘉近日宣布：网络版《樱大战》将分为《帝都 VERSION》和《巴里 VERSION》两个版本在今年 12 月发售。游戏系统沿袭 3 代的风格，角色囊括巴里、帝都两个华击团的全部 13 名成员。另外借助 SEGA 专用服务器，来自世界各地的樱迷还可以会聚一堂，在网络上聊天或进行迷你游戏。

★ 近来春风得意的 KONAMI 宣布：《幻想水浒传 3》将于 12 月 20 日在 PS2 上发售。

★ DC 热门赛车游戏《疯狂出租车》定于今年 11 月 22 日推出 PS2 版。尽管该作曾在 DC 上创下了不俗的销售业绩，但是能否得到 PS2 玩家的青睐还有待时间的验证。

★ 继 GBA 版《机战 A》后，BANPRESTO 又宣布在 WSC 上推出一款最新的机战游戏《超级机械人大战 COMPACT For WonderSwan Color》。该作是 WS 版《机战 COMPACT》的续作，预定今年 12 月 13 日发售，价格为 4800 日元。

★ ENIX 的抢钱冷饭《DQIV》将于 11 月 22 日发售 PS 版，目标销量 100 万份。

★ 微软日前宣布，XBOX 的发售日将延后一周，改在 11 月 5 日发售，而主机内置硬盘的容量也由原先的 10G 下调为 8G。

★ 在好莱坞男星中片酬排行第三，事业达到顶峰的成龙即将亮相 GBA。开发商 Activision 准备把卡通影集《Jackie Chan Adventures》改编为 GBA 游戏。

★为了纪念 PS2 出货量突破 2000 万台，SCE

决定推出红、银、蓝、白、黄 5 款不同颜色的限定版主机。据悉每种颜色的限定版主机将只发售 2000 台，分别向日本、北美和欧洲地区各推出 666 台，售价统一为 50000 日元。这批限定版 PS2 于今年 11 月 8 日接受预约，12 月 21 日正式发售。

★ KONAMI 近日宣布：将会在 NGC 上推出人气足球游戏系列的最新作《实况 WORLD SOCCER 2002》但是现在还没有公布发售日期和价格。

★ PS2 专用键盘 SCPH－10240 及鼠标 SCPH－10230 已于 9 月 20 日发售，售价分别为 4000 日元和 3000 日元。专用键盘和鼠标均以黑色为主，上面印有深蓝色的 PS2 字样，与主机的色调保持一致。

★ 受尽狭小液晶画面磨难的 GBA 玩家终于迎来了解放，最近日本出现了一种能够将 GBA 与电视连接的输出端子，这样玩家就可以用电视的大屏幕进行 GBA 游戏，不过这种 GBA 专用的输出端子目前尚未投入市场。

★ 日本电脑娱乐软件协会（CESA）今天宣布：由于东京游戏展的参观人数逐年递减，原本一年两届的东京游戏展将削减为一年一届，改在年中召开，至于召开地点、展会形式等细节目前正在商讨中。

★ 据截稿前得到的消息，截止 10 月 16 日上午 9 时，GBA 全球出货量突破 1000 万台。

～本次秋季游戏展消息汇总～

★ 10 月 12 日，世嘉在幕张展览新馆附近的国际会议中心召开了 “SEGA CONSUMER CONFERENCE 2001”。届时，COO 香山哲发表了 “2003 年全球销售 3500 万份世嘉软件” 的豪言壮语！他同时指出，要达成上述宏伟目标世嘉必须做到以下几点：1. 开发适合不同地区玩家口味的软件；2. 加大宣传力度；3. 将家用主机的名作移植到 PC；4. 努力开发新的游戏类型；5. 与其他厂商密切协作最大限度的利用世嘉丰富的软件资源。

★ 世嘉宣布：截止到今年 11 月，北美 DC 完成最后一次出货后，全球累积产量将达到 1000 万台。由于硬件停产，软件购买力大幅下降，《NFL2K2》、《NBA2K2》、《WSB2K2》和《太空频道 2》将不在小卖店内销售，DC 玩家只能通过网络预约。

★ 微软与世嘉达成了令索尼和任天堂羡慕不已的“战略合作伙伴”关系！在 TGS 秋季展上，铃木裕本人亲自宣布：美版《莎木 2》将成为 XBOX 的独占游戏！而且 AM2 还有多款 XBOX 游戏正在开发中，据 SOA 的可靠消息，AM2 正在为 XBOX 开发一块街机互换基板，其第一款游戏将是 1986 年使铃木裕一举成名的《OUT RUN》二代。至于 AM2 以外的世嘉子公司，除 SONIC TEAM 的《PSO》之外，SMILEBIT 的射击版《铁甲飞龙》正统续作、《JSRF》、以及 HITMAKER 的《疯狂计程车 3》等，都成为了业界关注的焦点。

★ 备受瞩目的 PS2 版《VF4》终于在本次展会上露面，但是从目前公开的画面看，PS2 版的移植度仅为街机版的 75％～80％。好在 PS2 版《VF4》的发售日已经确定在明年 1 月 31 日，PS2 玩家不必担心世嘉出尔反尔，将《VF4》转会 XBOX 了。

★ 凭借《DQ7》荷包鼓鼓的 ENIX 在展会上公布了 PS2 版《星海传说 3》和 GBA 版《特鲁内克大冒险 2·不可思议的地下城》的展示动画，从公布的画面看，这两款游戏都值得玩家期待。

★ XBOX 事业部部长大浦博久在展会上得意洋洋的宣布：目前全球已有 300 家游戏开发商加盟了 XBOX，共 150 款 XBOX 游戏正在紧锣密鼓的开发中。在展会的最后一天，比尔·盖茨也亲临现场，并大放厥词为 XBOX 造势。



★ 光荣与元气在展会上宣布加盟 XBOX，并公开了对应游戏《信长野望·岚世纪》与《斩·歌舞伎》，魔盒的魔力再次得到了强化。

★ 广井王子宣布：由于担任神崎堇配音的日本著名声优富泽美智惠引退，一时又无法找到合适的顶替者，因此容貌艳丽、穿着大胆的神崎堇将有可能无缘系列的最终作《樱大战 4》……

★ 近况窘迫的史克威尔在本次展会上公开了网络游戏《FF11》的最新影像及标题 LOGO，并在展会现场募集 PlayOnlineβ 版的测试人员。

★ 展会上，一些韩国厂商的游戏竟然被许多玩家误以为是日本大厂开发的作品。在政府的扶植下，高丽国的游戏制作水平已经今非昔比。

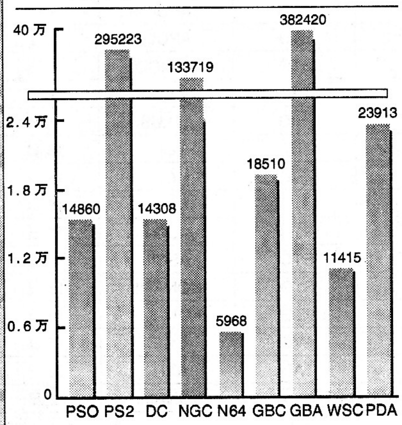
★ 据主办方 CESA 透露：本次秋季游戏展总参观人数为 12 万 9626 人，较上一届的 11 万 8086 人有所提高，但与 15 万浏览者的目标相比仍有相当差距。

本期“新闻眼”得到了编辑天师、莱因与风林的大力协助，特此致谢！

日本游戏市场软硬件销售情况

日本市场游戏主机周间销量统计

（统计时间 8 月 19 日～9 月 16 日）



日本市场各机种软件周间发卖比例

（统计时间 8 月 6 日～9 月 9 日）

2001.8.6～8.19	2001.8.27～9.2
1.PS2：市场份额 36.6%	1.PS2：市场份额 61.2%
2.GBA：市场份额 25.2%	2.GBA：市场份额 13.8%
3.PS：市场份额 11.3%	3.DC：市场份额 10.5%
4.DC：市场份额 10%	4.PS：市场份额 7%
5.GB：市场份额 8.7%	5.GB：市场份额 5.2%
6.N64：市场份额 8.2%	6.N64：市场份额 2.4%

2001.8.20～8.26	2001.9.3～9.9
1.PS2：市场份额 60.8%	1.PS2：市场份额 61.1%
2.GBA：市场份额 24.5%	2.GBA：市场份额 13.8%
3.PS：市场份额 6.8%	3.DC：市场份额 10.5%
4.GB：市场份额 4.3%	4.PS：市场份额 7%
5.N64：市场份额 1.4%	5.GB：市场份额 5.2%
6.WS\DC：市场份额 1.1%	6.N64：市场份额 2.4%

热门软件：“皇牌空战 4、“黄金的太阳”、“魔颤”

业界关键数字

57 公尺

一向挥金如土的微软在东京秋季游戏展上搭建了一个史无前例的巨型摊位，占地地面积 57 公尺，差不多赶上了一个足球场的大少。展区内有 148 台供玩家试玩的 XBOX（29 余款 XBOX 新作）和一个小型的 3D 音效剧场 “5.1ch SOUND LAB”，气焰相当嚣张。



← 灯光迥异。微软展区内

2001年11月新作发售表

推荐作	
勇者斗恶龙 IV 被引导者们(PS)	POWER SMASH 2(DC)
郑问之三国志(PS2)	任天堂明星大乱斗 DX(GC)
合金装备 索利德 2(PS2)	街霸 ZERO3↑(GBA)

■ PLAYSTATION

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
流行音乐 5 加强版(暂定名)	ポップンミュージック5プラス(假题)	SLG	KONAMI	15日
东京魔人学园外法贴	东京魔人学园外法帖	S・RPG	AIE	15日
东京魔人学园外法贴 特别限定版	东京魔人学园外法帖 特别限定版	S・RPG	AIE	15日
流行音乐 5	ポップンミュージック5	SLG	KONAMI	15日
海里克斯	ヘリックスフィアエフェクト	不明	AI	22日
勇者斗恶龙 IV 被引导者们	ドラゴンクエストⅣ 导かれし者たち	RPG	ENIX	22日
钻地小子 伟大版	ミスタードリラーグレート	ACT	NAMCO	22日
ZANACXZANZC	ZANACXZANAC	STG	COMPAL	29日
SL 3合1系列 趣味方块 1・2・3	SuperLite 3in1 シリーズおえかきパズル1・2・3	PUZ	SAKUSES	29日
SL 3合1系列 猜谜 1・2・3	SuperLite 3in1 シリーズクロスワード1・2・3	PUZ	SAKUSES	29日
SL 3合1系列 数独 1・2・3	SuperLite 3in1 シリーズ数独1・2・3	PUZ	SAKUSES	29日
SL 3合1系列 武当少林	SuperLite 1500 シリーズ Wu－Tang SHAOLIN STYLE	PUZ	SAKUSES	29日
SL 3合1系列 拖尼霍克的滑板	SuperLite 1500 シリーズトニーホークのプロスケーター	PUZ	SAKUSES	29日
喜剧之王在夏威怡	ハッピージョギング・イン・ハワイ	SLG	D3	29日
宇宙奥特曼 勇者的气概	ウルトラマンコスモス 勇者のちかい	ETC	BANDAI	29日
宇宙奥特曼 勇者的气概 限定版	ウルトラマンコスモス 勇者のちかいキッズステーションコントローラセット	ETC	BANDAI	29日
小格利由安	クレヨンしんちゃんオラとおもいでつくるゾ!	不明	BANDAI	29日
小格利由安 限定版	クレヨンしんちゃんオラとおもいでつくるゾ!キッズステーションコントローラセット	不明	BANDAI	29日
机器猫 秘密口袋乐园	ドラえもんひみつのよじげんポケツト	不明	BANDAI	29日
机器猫 秘密口袋乐园 限定版	ドラえもんひみつのよじげんポケツト キッズステーションコントローラセット	不明	BANDAI	29日
美少女战士世界	美少女战士セーラームーンワールド ちびうちとたのしいまいたち	ACT	BANDAI	29日
美少女战士世界 限定版	美少女战士セーラームーンワールド ちびうちとたのしいまいたちキッズステーションコントローラセット	ACT	BANDAI	29日
LEGO LEGO 的世界	LEGO レコのせかい	不明	BANDAI	29日
大熊普先生的森林 1・2・3	くまのプーさん森のなかまと1・2・3	不明	ATLUS	11月
大熊普先生的森林 1・2・3(手柄同捆版)	くまのプーさん森のなかまと1・2・3(コンローラー同捆版)	不明	ATLUS	11月
米奇的同伴们 各种快乐的游戏	ミッキーとなかまたちかずあそびいろいろ	ACT	ATLUS	11月
米奇的同伴们 各种快乐的游戏(手柄同捆版)	ミッキーとなかまたちかずあそびいろいろ(コントローラ同捆版)	ACT	ATLUS	11月
今夜也有千两箱!!2001	今夜も千两箱!!2001	SLG	YSS	11月
心跳娱乐 Lovely Star	ドキドキプリティリーグ Lovely Star	不明	EE	11月
洛克人 X6	ロツクマン X6	ACT	CAPCOM	11月
私立凤凰学园 3 年纯真组	私立凤凰学园 3 年纯真组	ACT	J・WING	11月
DX 人生游戏 IV	DX 人生ゲームⅣ	TAB	TAKARA	11月
人鱼季节	マーメイドの季节	AVG	GAME BLG	11月

■ PLAYSTATION 2

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
郑问之三国志	郑问之三国志	SLG	GAME ARTS	1日
武装生存者 2 生化危机代号:维罗尼卡	ガンサバイバー2バイオハザード:ベロニカ	STG	CAPCOM	8日
武装生存者 2 生化危机代号:维罗尼卡光枪 2 同捆	ガンサバイバー2バイオハザード:ベロニカウイズガンコン2	STG	CAPCOM	8日
时间危机 2	タイムクライシス2	STG	NAMCO	8日
麻雀霸王 雀庄战斗	麻雀霸王 雀庄バトル	TAB	CMG	8日
BUSIN～Wizardry Alternative～	BUSIN～Wizardry Alternative～	RPG	ATLUS	15日
感觉马戏团	フライングサーカス	不明	CI	15日
感觉马戏团(手柄同捆版)	フライングサーカス(ブロポ型コントローラ同捆版)	不明	CI	15日
人面鱼～禁断的宠物～伽萨博士的实验岛	シーマン～禁断のペット～ガゼー博士の实验岛	ETC	ASCII	15日
人面鱼～禁断的宠物～伽萨博士的实验岛(麦克同捆)	シーマン～禁断のペット～ガゼー博士の实验岛(シーマイク・コントローラ同捆版)	ETC	ASCII	15日
人面鱼～禁断的宠物～(麦克与原创资料同捆)	シーマン～禁断のペット～ガゼー博士の实验岛(シーマイク・コントローラ・オリジナル同捆版)	ETC	ASCII	15日
THE 警察官 新宿 24 小时	ザ・警察官 新宿 24 时	STG	KONAMI	15日
日本相扑协会公认 日本大相扑 格斗篇	日本相扑协会公认 日本大相扑 格兰编	FTG	KONAMI	15日
正义的我方	正义の味方	AVG	SCE	15日
牌交易	牌チエンジヤン	TAB	AXIT	22日
东京冒险～失踪宝石的秘密～(暂定名)	アドベンチヤーオブ东京デイズニーシー～失われた宝石の秘密～(反题)	RPG＋AVG	KONAMI	22日

注:以上发售表的统计时间为10月13日,表中游戏的发售日有变动的可能性。

回忆之影	Shadow of Memories(コナミザベスト)	AVG	KONAMI	22日
冒险时代活剧 伍佑卫门	冒险时代活剧ゴエモン(コナミザベスト)	A・RPG	KONAMI	22日
疯狂出租车	クレイジータクシー	RAC	SEGA	22日
SIMPLE 2000 系列 Vol.2 THE 团队游戏	SIMPLE 2000 シリース Vol.2 THE パーティーゲーム	不明	D3	22日
爱的喷射攻击 超级网球运动员们	ラブスマッシュ!スーパーテニスプレイヤーズ	SPG	D3	22日
梦的音乐盒 disc1	ドリームオーディションスーパーヒット disc1	ETC	PSSC	22日
梦的音乐盒 disc2	ドリームオーディションスーパーヒット disc2	ETC	PSSC	22日
夏耐马伏斯电影大全	シネマサーフィン洋画大全	ETC	BISOFT	22日
ESPN 冬季 X 运动 2002(暂定名)	ESPN winter XGames Snowboarding2002(反题)	SPG	KONAMI	29日
合金装备 索利德 2 自由之子	メタルギコソリッド 2 サンズ・オブ・リバテイ	战术谍报 ACT	KONAMI	29日
雷盖亚传说	レガイアデュエルサーガ	RPG	SCE	29日
迪西塔・侯姆斯	ディジタル・ホームズ	不明	ACW	29日
罪恶工具 X PLUS	ギルティギア ゼクス Plus	FTG	SAMMY	29日
罪恶工具 X PLUSDX 盒子	ギルティギア ゼクス Plus DX パック	FTG	SAMMY	29日
多罗与假日	トロと休日	ETC	SCE	29日
NP 系列 Vol.1 日本职业麻雀联盟公认 真正的职业麻雀	NICE PRICE シリーズ Vol.1 日本プロ麻雀連盟公认 本格プロ麻雀	TAB	DK	29日
NP 系列 Vol.2 真正的麻雀指南	NICE PRICE シリーズ Vol.2 本格将棋指南	TAB	DK	29日
合金装备 索利德 2 自由之子 特别包装版	メタルギアソリッド 2サンズ・オブ・リバティ プレミアムパッケージ	战术谍报 ACT	KONAMI	29日
吉德	シード	不明	ACW	上旬
FIFA2002 通往 FIFA 世界杯之路	FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	SPG	EASPORT	中旬
Rez	Rez	STG	SEGA	11月
铁手套 黑暗遗产	GAUNTLET DARK LEGACY	FTG	MDE	11月
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2	不明	MDE	11月
太阁立志传Ⅳ	太合立志传Ⅳ	SLG	KOEI	11月
SUNRISE 英雄谭 2	サンライズ英雄譚 2	RPG	SUNRIS	11月
全明星职业 RING Ⅱ	オールスター・プロレスリングⅡ	FTG	SQUARE	11月
恐怖模拟	ブラボーミュージッククリスマスエディション	ETC	SCE	11月
EX 亿万长者游戏	EX 亿万长者ゲーム	TAB	TAKARA	11月

■ DREAMCAST

POWER SMASH 2	POWER SMASH 2	SPG	SEGA	15日
SNK 最佳买品 月华剑士 最终编辑	SNK BEST BUY 月华の剑士 Final edition	FTG	SNK	22日
菱形的心	プリズム・ハート	AVG	KID	29日
菱形的心 限定版	プリズム・ハート初回限定版	AVG	KID	29日
Rez	Rez	STG	SEGA	11月
井上凉子	井上凉子~ラストシーン~	AVG	DETAM	11月

■ GAMECUBE

任天堂明星大乱斗 DX	大乱斗スマッシュブラザーズ	FTG	NINTENDO	21日
FIFA 2002 通往 FIFA 世界杯之路	FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	SPG	EA・SQUARE	中旬

■ GAMEBOY

仰天的人	仰天人间バトシーラー~ドクトルガイの野望~	SLG	KONAMI	1日
巴克塞尔 α	バグサイト・アルファ	不明	SMALSOFT	2日
巴克塞尔 β	バグサイト・ベータ	不明	SMALSOFT	2日
很好系列 4 有趣的沙漠	なかよしく、きんぐしりっず④たのしいデザート	不明	MTO	16日
迅猛机械 猛赛车	チキチキマシン猛レース	RAC	CS	22日

■ GAMEBOY ADVANCE

侏罗纪公园 3 失落的基因	ジュラシックパークⅢ~失われた遺伝子~	ACT	KONAMI	1日
友情的高尔夫	友情のビクトリーゴール 4v4 嵐 GET THE GOAL!!	SPG	KONAMI	15日
东京冒险	アドベンチャーオブ东京ディズニーシー	ACT	KONAMI	22日
咕噜咕噜	ぐるロジチヤンプ	不明	CB	29日
街霸 ZERO3↑	ストリートファイターZERO3↑(アッパー)	FTG	CAPCOM	30日
好复杂呀	まじこね	ECT	SOFT MAX	30日
ZOIDS SAGA	ZOIDS SAGA	不明	TOMY	30日
激斗!	激关!カーバトラーGO!!	不明	BIS	30日
机械化军团	机械化军队	不明	NAMCO	11月
三国志	三国志	SLG	KOEI	11月
亿万的长者	亿万长者ゲームのつとり大作战!	TAB	TAKARA	11月

注:以上发售表的统计时间为 10 月 13 日,表中游戏的发售日有变动的可能性。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	4	最终幻想 XI 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:网络RPG 发售日:2002年3月预定	2067	6	2	星海传说 3 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	954
2	新	勇者斗恶龙 Ⅳ~被引导者们 机种:PS 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2001年11月22日	1645	7	新	动物之森+ 机种:NGC 厂商:任天堂 类型:RPG 发售日:2002年12月14日	629
3	5	合金装备 2~自由之子 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:ACT 发售日:2001年11月29日	1521	8	7	鬼武者 2 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2002年3月7日	601
4	1	樱大战 4~恋爱吧！少女们 机种:DC 厂商:SEGA 类型:SLG+AVG 发售日:2002年春预定	1288	9	新	PIKMIN 机种:NGC 厂商:任天堂 类型:SLG 发售日:2001年10月26日	583
5	9	任天堂全明星大乱斗 DX 机种:NGC 厂商:任天堂 类型:ACT 发售日:2001年11月预定	1155	10	再	生化危机 0 机种:NGC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:未定	549

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	皇牌空战 4 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:STG 发售日:2001年9月13日	217501 总:同上	6	莎木 2 机种:DC 厂商:SEGA 类型:FREE 发售日:2001年9月6日	107202 总:同上
2	吉翁最前线~机动战士高达 0079 机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:战略ACT 发售日:2001年9月6日	185109 总:同上	7	大众高尔夫 3 机种:PS2 厂商:SCEI 类型:SPG 发售日:2001年7月26日	98668 总:671469
3	CAPCOM VS.SNK 2~百万之战 2001 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:FTG 发售日:2001年9月13日	168531 总:同上	8	CAPCOM VS.SNK 2~百万之战 2001 机种:DC 厂商:CAPCOM 类型:FTG 发售日:2001年9月13日	88200 总:同上
4	魔颤 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2001年8月23日	149464 总:502132	9	啪啦啪啦啪 2 机种:PS2 厂商:SCEI 类型:音乐 发售日:2001年8月30日	78194 总:同上
5	路易鬼屋历险 机种:NGC 厂商:任天堂 类型:AVG 发售日:2001年9月14日	116784 总:同上	10	实况棒球 8 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2001年7月26日	61025 总:203500

☆冷门不断爆，有哭也有笑……

●随着抽奖活动的开始，本期选票已经有所增加，但是由于结稿日期的问题，所以票数还不是很多。估计下期将持续增长。另外，抽奖活动已经进入了第二阶段，还没有参加的朋友不要错过机会啊。

●本期排行榜方面出现了令人兴奋的变化，SQUARE 的人气大作“最终幻想 10”继上期挤入前二十名后，本期再度迈过十个名次，挤入前十。依风林的看法，之所以会出现这种情况，除了 PS2 拥有量上涨以外，大量 FF 迷对自己心爱的厂商都投上了宝贵的一票也是其中原因。不过，是否能够掀翻“最终幻想 8”的船，我看未必。另外，新上榜的“莎木 2”与“黄金太阳”也都大跨步的向前突进，估计下期名次还会攀升。尤其是“莎木 2”尤其看好，挤进前十应该只是时间问题……

●10 月东京游戏展好戏连台，同时还有一系列令人惊讶的新闻爆出。这之中最引人关注的无疑就是 SEGA 与微软形成战略联盟以及 SQUARE 被 SCE 购入 19% 的股份。而且，令人哭笑不得的是，曾经低迷的世嘉终于从泥沼中走出，软件开发实力尽显，不仅遍地开花，而且大作频频。反观 SQUARE，似乎就没有什么吸引人的游戏出现了……

→NINTENDO 玩转美国！尽管 NGC 的首发出师不利，不过在欧美的预定方面却出现了令人惊喜的情况。在短短 4 分钟里，所有的 NGC 全部预定一空，瞠目之余，也对任天堂在欧美的人气再度肯定。





日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想X (PS2、SQUARE、RPG、2K1.7.19)	1988
樱大战3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG、2K.3.22)	694
勇者斗恶龙7 (PS、ENIX、RPG、2K.8.26)	403
塞尔达传说~时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	222
魔颤 (PS、CAPCOM、ACT、2K1.8.23)	210
莎木2 (DC、SEGA、FREE、2K1.9.6)	208
GT赛车3~A规格 (PS2、SCE、RAC、2K1.4.28)	204
奥伽战争2 (SFC、QUEST、S·RPG、不详)	199
街 (SS、CHUNSOFT、AVG、不详)	196
最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	186

日本家用机游戏累计排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
勇者斗恶龙7~伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG、2K.8.26)	35117
最终幻想9 (PS、SQUARE、RPG、2K.7.7)	28611
樱大战3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG、2K.3.22)	17886
永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	14612
最终幻想X (PS2、SQUARE、RPG、2K1.7.19)	12711
最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	12307
鬼武者 (PS2、CAPCOM、ACT、2K1.1.25)	9043
不可思议的迷宫 风来西林2~鬼袭来！西林城~ (N64、CHUNSOFT、RPG、97.1.31)	8774
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、1998.2.11)	8423
奥伽战争2 (SFC、QUEST、S·RPG、不详)	7918

日本街机游戏最新排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
德比共有俱乐部2000 (NAOMI、SEGA、SLG)	25200
铁拳4 (SYSTEM246、NAMCO、FTG)	16733
VR战士4 (NAOMI2、SEGA、FTG)	11887
CAPCOM对SNK百万之战2001 (NAOMI、CAPCOM、FTG)	9233
机动战士高达~联邦对吉翁 (NAOMI、CAPCOM、ACT)	8603
太鼓的达人2 (SYSTEM12、NAMCO、音乐)	6850
对战麻将·全明星 (不明、彩京、TAB)	6521
VR战士3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	6364
RACE ON (SYSTEM23、NAMCO、RAC)	5760
时间危机2 (SYSTEM23、NAMCO、STG)	5138

欧美家用机游戏最新排行榜
游戏名称(机种、厂商、类型)
口袋妖怪 金 (GB、NINTENDO、RPG)
EXTERMINATION (PS2、SCE、ACT)
口袋妖怪 银 (GB、NINTENDO、RPG)
F1 2001 (PS、SCE、RAC)
鬼屋魔影 (PS、INFOGRAME、AVG)
笨小孩摔跤 (PS、EA、SPG)
疯狂出租车 (PS2、ACCLIM、RAC)
橄榄球 (PS、EA、SPG)
F1 2001 (PS、SCE、RAC)
MAT HOFFMAN'S PRO BMX (PS、ACTIVISION、SPG)

街机游戏当月排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	计票
97格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	148
99格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	142
合金弹头2 (MVS、SNK、STG)	84
格斗之王2000 (MVS、SNK、FTG)	70
合金弹头X (MVS、SNK、STG)	55
98格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	52
吞食天地2·赤壁之战 (CPS1、CAPCOM、ACT)	35
合金弹头3 (MVS、SNK、STG)	27
铁拳3 (SYSTEM12、SNK、FTG)	12
打击者1945·2 (不明、彩京、STG)	11

本月热门游戏



←本月销量榜排名第一！最著名的空中模拟射击游戏，在PS2上不仅画面大幅提升，游戏在音乐方面也值得称道。



→可以看成为是DC最强游戏的"莎木2"，情节极其感人，画面暴靓。玩家实不应错过。

以上排行榜中和"日本家用机月间销售排行榜"部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志2001年9月21日~2001年10月12日4期。其中"家用机游戏新作期待排行榜"及"日本家用机游戏当月排行榜"统计依据为"周刊ファミ通"杂志的2001年10月12日。

本期参与"美年达中国电玩榜"的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约50元的精美礼物。凡参加"美年达中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

北京海淀	刘锐	上海闵行	乔徐平	福建厦门	洪松格	江西黎川	李跃辉	江苏镇江	赵凡
上海杨树浦路	杜文斌	山东淄博	殷凯	甘肃兰州	胡东明	浙江台州	周敏	广西南宁	邱淦
广东从化	肖睿	辽宁大连	亓晓峰	浙江温州	焦侠挺	福建武夷山	胡志全	广西柳州	许天虎
广东茂名	李超君	河北邢台	王立	广东连州	石倩川	吉林四平	严元哲	广东吴川	陈强
广东徐闻	蔡家英	广西柳州	植小波	天津北辰	张志勇	北京朝阳	朱小兵	山东淄博	张旭
四川成都	王翊	广东河源	黄少君	江苏苏州	居嘉阁	广西灵山	黄琮尧	广东深圳	何颖
四川邻水	陈皓	上海虹口	刘国庆	江苏常熟	张立华	辽宁大石桥	田苗	广东开平	邝毅翔
广西柳州	农永华	江苏苏州	李苇	浙江	董俊蔚	福建厦门	陈佳坚	黑龙江	丁超
上海吴淞	谢雁浚	辽宁大连	林高蔚	浙江象山	戴维宇	福建厦门	纪伟杰	上海宝山	周晔
海南海口	胡宗良	山东青岛	邹阳	辽宁丹东	刘孝人	福建福州	曾晓	四川宜宾	冷润

"两个革命的游戏与一台革命的主机"●一切不出编者所料，莎木 2、PSO 两大惊世巨作降落 XBOX！！！专司市场规划及厂商协力的 SOA 副总 CHARLES BELLFIELD 指出："这两部作品在依据 XBOX 的架构重新设计，并活用其超高技术特性诸如硬盘以及宽带等能力。细节处今后会公布。现在，无论铃木裕还是中裕司(天语：世嘉"双裕"，重拳出击！)，在为 XBOX 制作此二作品时殚精竭虑，但二人一定会将具有革命性的 GAMEPLAY(游戏性)呈现于 XBOX 平台。……"(见本页下面)



电脑战机 4(Cyber Troopers Virtual On ~ FORCE)

ARCADE | HITMAKER | 类型：对战 ACT | 发售日：2001 年 10 月下旬稼动

责编 XTT

世嘉街机有四个大的系列，它们是：VR 战士，达比赛马，足球射手，电脑战机。这里介绍的是战机最新版——进化时间长达三年的 FORCE(4)。

九大机体齐聚一堂！——出击准备完毕！

CUSTOM 基板(Hikaru)+先进筐体+机师专用卡片系统+2on2 对战



电脑战机从 95 年诞生至今已经 6 年。本最新作开发时间即长达 3 年。用制作者的话说，本作是史上最高之"完全燃尽"的最高杰作。

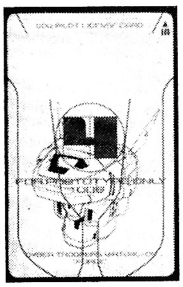
互重郎(Producer)和山下信行(Director)在回答记者"为什么不使用 NAOMI 系基板来开发"的疑问时指出，此番使用 CUSTOM 基板，乃是 NAOMI2 虽强，却很难实现"二对二"，而如果用 Hikaru，就可在挖掘基板潜力之后实现。



最大注目点：VO4 卡片系统

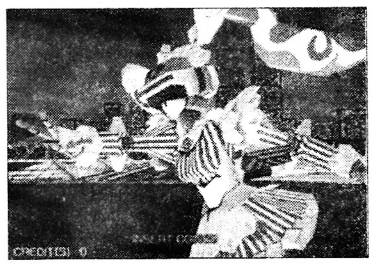
关于卡片系统目前判明的有：1、新机体的换乘(也包括机体新颜色)。2、阶级的赋与。这是指从候补生开始随着胜利而提升，它表示玩家实力，最高阶级是元帅。3、随时可以阅览卡片记录的资料，除战斗次数和胜率之类，还有记录总战斗时间和防御成功次数等资料。

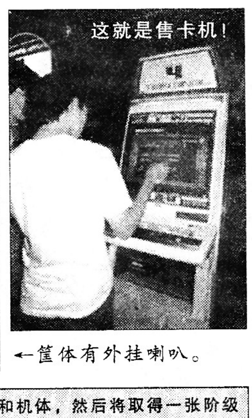
闻名遐尔的"炸裂"级操纵感，结合 2on2 之后如虎添翼！



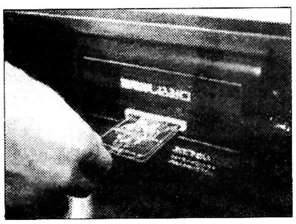
卡片系统和二对二，是新作两大要素。磁卡不仅会记录个人游戏资料，跟新机体和机体的赋与也有很大关系，其中，新机体又最受瞩目，因为它能给玩家带来更大的对战乐趣。虽然换乘新机体的机会因人而异，但跟战斗的胜负却没有关系。换句话说，就算没获胜，也有机会得到新机体，不过，新机体的性能也未必好。

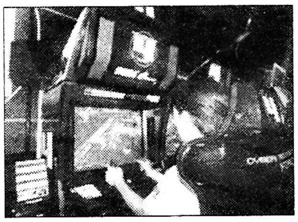
●左图：这是实际使用的 VO4 卡片样本。上方的空栏会显示最初登录的驾驶员名字、使用机体和阶级。售价 300 日元，1 张卡约能使用 30 次。卡片使用流程见下面。



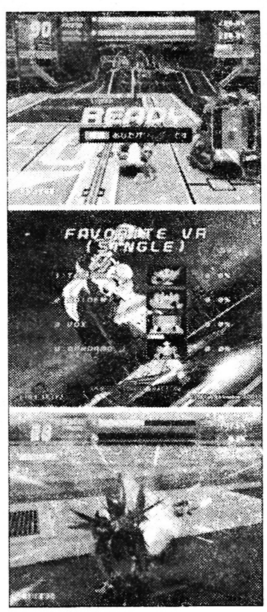


←筐体有外挂喇叭。

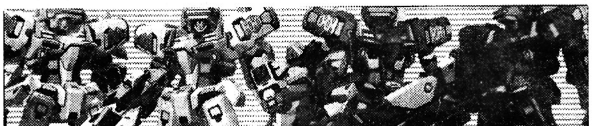




●上左：首先要在名为 VO4 端子的筐体购买卡片并决定驾驶员的名字和机体，然后将取得一张阶级为"候补生"的磁卡。其实这种系统早在之前举行的 LOCATION TEST 中即已经启用。●上中：插入卡片后再来游戏！当阶级提升或被赋与新机体时，画面会出现"紧急联络"的讯息，这时，要赶紧将卡片插入机台上的 VO4 端子(端子是免费使用的。由于卡片记录战绩，对战时可马虎不得，要加倍努力才行。可随时透过端子来确认自己战绩)。●上右：利用 VO4 端子可取得新机体，大概在你玩 20 几次时发生这种事件。只要接受司令部的紧急联络，就能选择是否换乘新机体，只是换过后就无法搭乘原来的机体。再者，游戏中除了机体的换乘和阶级提升之外，也会发生选择新颜色事件。



←电脑战机操作较为复杂，对战时非常刺激。这次九大机体分别为：BAL 系、ANGELAN 系、SPECINEFF13 系、FEI-YEN 系、APHARMDJ 系、HYZR 系、TEMJIN 系、RAIDEN 系、VOX 系等。由于机体个性完全不同，且高度拟人化动作，因此，画面华丽度高。



←TEMJIN 系的四种机体。此系可称为标配。最右方那家伙拥有比别人大三号的武器，看上去蛮强的样子。具体不明。

北美英文版莎木正式取消(注：欧版健在)●对于世嘉迷来说，相信这并不是梦的终结，好戏刚刚上演。SOA 指出，为 XBOX 制作 PSO 和莎木，是为了显示和微软公司的"战略伙伴"关系！作为今冬 XB 首批软件的重炮，游戏包装将打上 SEGA 品牌，而莎木 2 的市场运作资金则由比尔·盖茨先生慷慨解囊！(转下页)

(接上页)作为一个游戏制作人——●"铃木裕等人希望微软能够参与对自己作品的宣传,为此,明年将有一系列的重大市场活动为莎木 XB 版展开!"。"中裕司的全球 14 项大奖之 PSO,北美 XB 版和北美 PC 版皆由 MICROSOFT 一手进行市场运作。"、"微软为莎木投钱,XBOX 拥有莎木是理所应当。微软是我们'伟大的'伙伴。"、"XB 版 PSO 的核心仍是协力杀敌,并无其他进化。我们现在还不能确定人们希望的读者语音交流、XB 专用键盘等是否能成为现实。"(见本页下面)

逆转裁判

卡普空带来的黄金殿堂游戏,虽然不一定适合国内 GBA 玩家,但我们却可以看到"游戏制作"选材思路之宽广超乎想像。

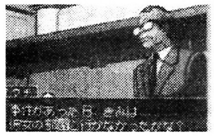
GBA	CAPCOM	类型:法庭辩论
	发售日:2001 年 10 月 12 日	

法官、被告、证人上演的一出好戏——10 月 12 日正式开庭

陷入危机的委托人。有罪无罪完全掌握在你的手上!



为了拯救无辜的委托人不被诬陷入狱,同时也为了找出真正的犯人,玩家将要化身为菜鸟律师"成步堂龙一"然后一丝一毫的抽丝剥茧、最后解开事件的真相。游戏总共分成"侦探推理部分"跟"法庭辩论部分",本次我们将会针对"法庭辩论部分"的流程来作详细的介绍。



↑控方的工作就是证明被告有罪,但是控方有时也会昧着良心做事。



↑看起来一幅吊儿郎当的被告。他对检方的"诱导询问"全无警戒心。



↑发现问题马上提出异议!接下来就让证据来说话吧!

■检察官方面的询问:游戏中的法庭基本上是由检察官、玩家的客户(被告)、法官、以及双方的律师所组成的。由于检察官会提出许多对被告不利的证据。因此当玩家发现控方发言有异时,玩家一定要马上提出异议。



↑对案发当天的情况作证的证人,总觉得他好像有什么地方不对劲……



↑终于轮到辩方发问了。其实……眼前的这名"证人"才是主犯!!



↑在这里提出证据拆穿证人的证词吧!

■询问证人:法庭上另一个不可或缺的人物就是"证人"。但是证人说谎的可能性也很高。因此玩家一定要仔细聆听证人的证词,只要发现矛盾点就要立刻反击。否则假证词对被告的杀伤力可是很高的哦!

委托人是特摄英雄"大江户战士"!

《逆转裁判》是由 4 个独立故事所组成的游戏。上面我们所介绍的是第一话"第一次的逆转"。接下来我们要介绍游戏中另一段小插曲——"大江户战士的逆转"。本段故事是描述一名在特摄片中饰演怪人的男子被杀,而特摄片的男主角被逮捕的剧情。当然,这次的玩家委托人正是饰演特摄英雄"大江户战士"的荷星三郎。玩家要如何证明他是无辜的呢?



↑在"大江户战士"事件中,除菜鸟主角,尚有荷星三郎等。其中,大泷九太是个 7 岁小男孩,他曾拿着数码相机进入案发现场,或许他……



↑发现证人的证词有误时,玩家必须立刻提出抗辩!



↑提出证据,将证人的证词全部推翻!



↑只要提出的证据正确的话,这场官司的胜利就十拿九稳了。

■证明对方说谎!:虽然玩家可以使用各式各样的指令来拆穿对方的谎言,但是这些指令也是有使用限制的。只要玩家在不正确的场合使用这些指令,游戏画面中的失误数就会增加。万一失误次数过多,那么下场就是最惨的"GAME OVER"……

世嘉与微软●"之所以'抛弃'数目庞大的 DC 莎木迷,一来我们认为 XBOX 的买主中必有莎木迷,二来 XB 缺少这种 RPG 式游戏,而微软则是一个伟大的合作伙伴"、"39 美元的定价对 DC 版莎木来说是很不合适的,因为我们要对得起投在莎木 2 上的钱"、"为了让莎木系列能够生存下去,我们必须再寻觅一个平台。"、"高兼容性、宽松的开发环境,以及性能指标,结合微软公司为了莎木而表现出的积极肯干的执着,我特别要强调最后一点是我们把莎木移至 XBOX 的最关键最重要的原因。以上是我所能带给诸位的最佳答案了。"、"如果让我解释得更明确些——乃是因为莎木牵扯到我们公司做事的传统、历史以及技术层面等许多因素,我们想要继续莎木。"、"如果 DC 继续存在,绝无 XB 版莎木出现。但现在不是,而事实是我们必须做出正确判断并把莎木放在次世代平台中!这才是尽最大可能抓住北美莎木迷的办法。"、"世嘉,是不受任何约束的第三方软件商。我们的技术专家懂得如何挑选主机并为其制作游戏以吸引玩家。我们相信 XBOX,其技术带给我们重大机会,尤其是硬驱、图像表现力以及网络。……无疑,GC 也会为我们带来机会,你不可能怀疑它的价值、它的外形、它的目标市场,……GC 是一辆优异的战车,把我们带到另一批观众面前,而 PS2 的高装机量对我们当然也是机会,铃木裕正为 VF4 而忙碌……"、"到 2003 财年,我们会近乎平等地为所有平台做游戏。我要告诉你们很重要的一点,事实上,之所以我们的 XBOX 游戏都比 PS2 提前推出,恰恰是因为它们在 XBOX 上确实容易开发"、"相对于以上,我还要告诉各位一个不算重要的情报,XBOX 的街机架构我们正在研发中……"(以上全部发言,节选自 CHARLES BELLFIELD 接受 IGN 的采访,最后他对 DC 主机最高肯定,并不忘对 DC 玩家"疗伤"……)

GAMECUBE **独占**！！！！ BIO HAZARD 全系列



恐怖食人怪全部移师CUBE！！

责编/愿与丧尸共舞的风林

连续突袭 第一弹！！



生化危机 1

NGC	厂商:CAPCOM	类型:AVG
	发售日:2002年3月22日预定	

取消PS2版"生化4"的开发计划，所有的系列作品都转向任天堂新主机NGC上——这一惊天消息的发布实在是令几人欢喜几人忧。



从冷饭到"泛滥" 从独占到"垄断"



一直以来CAPCOM的招牌作"生化危机"都奉行多平台战略，以使得更多的玩家可以体验到CAPCOM其独巨匠心的作品。

不过这回CAPCOM却出乎所有人意料的宣布为NGC开发所有的"生化危机"系列游戏，同时也表示取消其他主机的"生化"作品开发计划。今后的"生化危机"游戏将全部转向NGC上开发，而且续作也将成为NGC独占的作品，不会推出其他版本。NGC独占BIO的计划正式启动……

可以说，CAPCOM能够做出如此举动实在是下了很大的决心。PS2版的"生化4"开发已经历时2年，此时的终止无疑CAPCOM自己也会受到损失。不过其仍旧毅然决然的让NGC独占"生化"所有作品，可见CAPCOM对任天堂主机的信赖与支持。今后的所有"生化危机"作品将只能在NGC上玩到，不知对广大玩家而言到底是好事还是坏事……

这也可以说是对BIO的垄断行为吧(笑)？



↑战略发表会上人头攒动，宫本茂特别出席，三上真司被记者团团围住，影响力爆大！

新要素：电闪雷鸣！！









这次绝不是冷饭！！

CAPCOM的NGC"生化"计划将按照1、0、2、3、维罗尼卡、4的顺序推出，本次发表会上就率先公布了NGC全部重新制作的1。

以前，人们总是喜欢把CAPCOM称为冷饭大师，不过这回好像完全不是冷饭那么简单了。与其说NGC版的1是翻炒冷饭的话，倒不如说是一款全新的游戏！无论是画面还是故事方面都有相当部分的加强，三上真司也表示将会令"生化危机"在NGC上脱胎换骨。这从发表会上公开的影像中可以明显感觉到，的确是到了"面目全非"的进化程度。

可以看出，CAPCOM并不希望业界形成一边倒的形式，事实上，如果真的出现一家独大的情况，这对于游戏开发商而言绝对不是一件好事。从CAPCOM鼎力支持DC的做法中就可以知道。



来个"生化危机 MARIO"版怎么样？

我以前是不参加其他厂商的游戏发表会的，但是我想"生化危机"能够来到 NGC 上一定会取得巨大的成功，所以我这次破例参加了(笑)。我一直认为游戏一定要为玩家提供乐趣，但是现今很多游戏只是把制作力量集中在画面上，以至于最后厂商开发完毕后却发现与原来自己设想的主题完全不一样了，但也已经余事无补。NGC 是一部可以完全展现制作人想法的主机。

当然，现在的游戏必须拥有华丽的画面，但是这不应成为使游戏失去乐趣的理由，这是我与三上真司达成的共识。虽然单纯的移植会比较简单，但是 CAPCOM 已经决心要在 NGC 上创造全新的"生化危机"游戏，所以任天堂也将给予其全力支持！



我该拿什么奉献给你，任天堂……

很多人对我们将"生化危机"所有的作品放在 NGC 上推出感到很惊讶，但是我个人是很希望能够将全系列在同一个平台上制作的，而不在像以前那样多平台发展。同时，我已经发觉到了今后的游戏不能仅仅依赖于视觉上的冲击，游戏本身的乐趣于较与出色的画面更重要。我想如果不这样做的话，今后的游戏业一定会面临更大的危机，按照现在的发展模式必将使游戏公司难以生存下去。

今后 CAPCOM 也将与任天堂一样，为"有趣的游戏"为目标而努力。





↑场景的描绘大不一样了，视点都有了变化，与原作比绝对给玩家相当大的冲击，错过不能！

超逼真的画面就是这次 NGC 版带给我们最强烈的冲击！虽然本作的背景仍然是 CG 图片而并没有采用全多边形来制作，但是这种制作手法不仅延续原作，而且也节省了相当大的劳力。值得关注的还有本次 CAPCOM 对丧尸的描绘，简直逼真到了极点，每一个动作都表示得相当的细致。另外，本作中加入了相当多的新攻击动作，比如在紧急关头将刀刺入丧尸的身体……可见，除了追加剧情外，本作在各方面都会给玩家全新的体验！

虽然 1 被称为系列中最好的作品，不过就风林个人感情而言却最喜欢 2，但是 CAPCOM 表示目前的计划是一代重新制作，2、3、维罗尼卡将只是"移植"，这主要是因为开发时间上的考虑。尽管如此，CAPCOM 能够有这么大决心专注于一部主机开发仍然颇令人感动，这好像是逆潮流而动的做法啊(笑)！

CAPCOM 就是这种厂商，绝非单纯追求经济利益，在软件分配上也可以看出该厂的独到之处，有远见对于有些厂商是很有必要的……

新系统——视点切换！！！

虽然本次全新翻做"生化 1"并没有在技术上进行大改造(背景并非全多边形制作)，但是 CAPCOM 并没有因此而照搬戏路，系统方面更新很多。

而最关键的一点无疑就是视点的切换了！

原作中，只有玩家走到某一地点时背景才会切换，而玩家不能根据自己所处的位置来自由选择适合自己的视点。随着游戏的发展，CG 场景也是越来越复杂，最后导致了玩家经常找不到出口或是难以看到想看的地方。所以，这次 CAPCOM 特别为 NGC 版加入了视点切换功能。在同一场景中，可以由玩家自己来选择视点。

这样做的好处就是使玩家可以方便的总揽全局，任何角落都可以看到，寻找隐藏道具也不必再毫无线索的"乱按"了。而且玩家面对敌人也可以更方面的做出反应，进行攻击。



←↓同一场景有多种变化，多种视点，实在是很"人性化"的设计。对玩家而言好处多多。







↑制作得更逼真的吉尔，面对危机是否还像当年一样英勇？

另一项值得关注的是如何用 NGC 的手柄创造出新的感觉？可以确定用 Z 键来举枪，不过习惯了 PS 式操作方法的玩友是否能够习惯 NGC 的键位设定呢？总之，希望可以有全新的体验就好了！



★特别专访——制作人小林

——本作的主题没有变化吗？

小林："保持游戏的本质不变，其他方面自由发挥"就是我们在制作本作时的口号。这次的菜单选项有很大变化。

——为什么三上真司又回到了开发小组？

小林：因为许多当年参与制作的人员都已经对"生化 1"时代的情况不大了解了，三上先生可以对开发细节上进行详细的指导。

——今回看到了主角克里斯的图片，那么女主角吉尔呢？

小林：现在已经公布了，但是还不是最终决定版。

——森林中克里斯一行遭到丧尸犬突袭的映像有改变吗？

小林：这点还不能透露，不过可以保证不会让大家失望。

——现在的开发状况是多少呢？

小林：开发了 50%，生化的核心是恐怖，这次三上先生也特别强调本作一定要在恐怖上做足文章，绝对令 FANS 们有全新的惊栗感，成为最强恐怖游戏。请大家期待。



经典回归



冒险之子又回来了

责编:365

DRAGON QUEST 4 ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

PS	厂商:ENIX	类型:RPG
	发售日:2001年内	

当年FC上的终极作品现在以3D形式登场PS,激动与怀旧是否同时登场呢?

从未被复刻的经典版本此次以新形象登陆PS

本作主流程序是以章节来划分的,以往系列中使用的"马车"系统以及"AI自动战斗"系统等保留项目被加强后重新出现,而且其图像引擎采用了7代的3D系统,不但画面效果得到了增强(至少要比当年在FC上强化太多),而且凭借三维效果也使游戏的趣味性,譬如寻找宝物之类的内容得到强化。同时从7代保留下来的还有"同伴对话系统",而且随着开发的深入,说不定还会有更多亲切的内容出现。总之这次DQ4完全可以称得上是超越移植意义上的新作品呢!



最大的特征

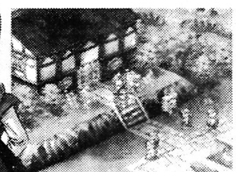
DQ4最明显的特征就是整个游戏是由5篇独立的章节来构成的。每个章节有不同的主人公,有不同的情节内容,但在整体上他们又都在同一个主题下进行着自己的冒险,演绎出自己的故事。然后到了第五章,前四章玩家的分身们将组合到一起,配合真正的勇者一起来向强大的敌人挑战。这次我就把这个最显著的特点简单地介绍一下。



顽皮公主三人组

第二章 顽皮公主的冒险

顽皮而又倔强的公主亚莉娜偷偷外出,把追寻她的两人也带上一起去冒险了。



↓第一章 王宫的战士们

勇敢的王宫战士莱安为了平息王国的动乱而被调集起来,被派出杀敌冒险。





特鲁内克

第三章 武器商人特鲁内克

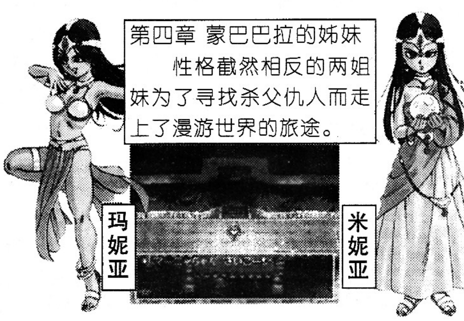
聪明的商人为了成为世界第一并开个自己的店铺而四处旅行。



堀井雄二

1954年出生于兵库县。曾从事过杂志、新闻、漫画剧本创作等工作

大家好,我们倾注心力制作的"DQ4被引导者"让大家久等了。鉴于这部作品曾经拥有过的声望,我们一直不敢掉以轻心。其实PS版DQ4是在QD7制作完毕以后就一直在秘密开发着的,随着制作总体接近完成阶段,我也忠心希望广大新老玩家都能接受并喜欢这部游戏。



第四章 蒙巴巴拉的姊妹

性格截然相反的两姐妹为了寻找杀父仇人而走上了漫游世界的旅途。

玛妮亚

米妮亚

第五章 被引导的人们

这里就是主角勇者故事发生的地方,故事仍旧是老套的山村孩子因失去父母而开始冒险……主角的性别可以选择,还有会在旅途中不断碰见前面出现的角色是个亮点。



勇者

与同伴一起冒险的马车系统

其实除了这次我们介绍的7位主要角色以外，还会有临时或者其他性质的角色加入到玩家的队伍中来。马车系统就是为了能让主角和一大群同伴一起进行冒险而设置的。当遇上怪物时会由马车外的同伴担任战斗工作，而且战斗中还可以随时更换同伴进出队伍。

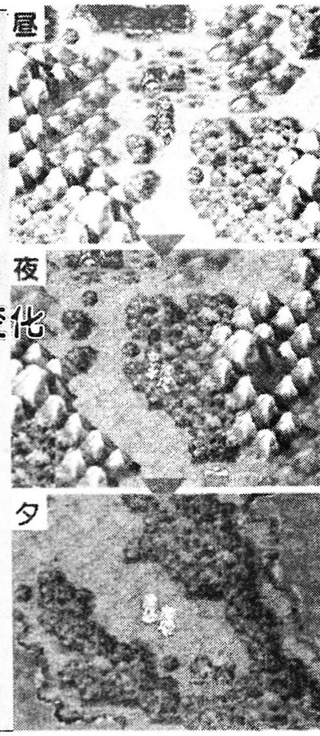
时间变化的状况

当在地图上行动时，时间也会跟着渐渐改变。由白天到黄昏，由黄昏到夜晚的时间经过表示也会跟着显示出来。而白天与夜晚除了影响怪物的出现之外，有些事件或是情报也非得在晚上或是白天才打听得到哦！


请注意伙伴的加入

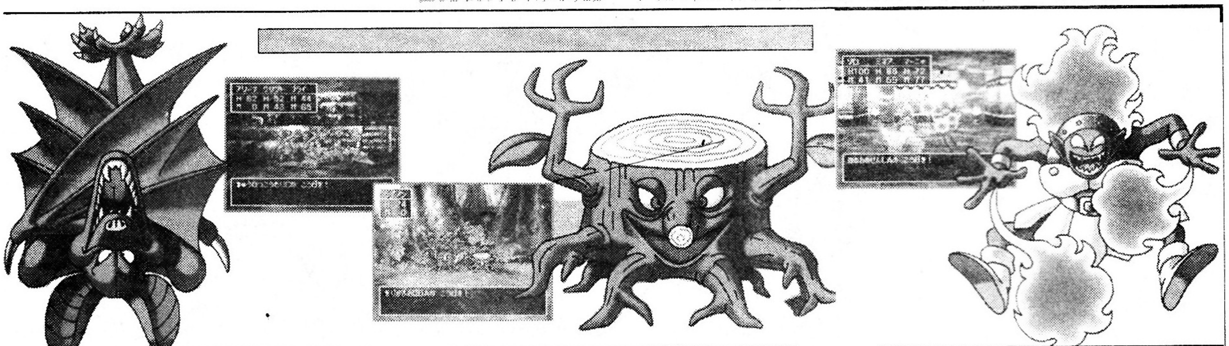
即使是同样的城镇 也一样会有变化





你曾经对它们熟悉过吗？

这些既可恶又有些可爱的小怪物又要登场了，以前你们是否吃过他们的亏呢？在此我为大家揭露一下他们的特性，方便各位在战斗时选择正确的战术。



吸血蝙蝠： 喜欢成群栖息在洞窟等阴暗场所的动物，在交叉的翅膀中，躲着更小的蝙蝠。擅长用更小的蝙蝠进行攻击。

树墩怪： 是老树墩经过长年风雨吹打幻化而成的怪物，以具备各种效果的树枝与树叶为武器。迎战这种家伙的时候务必要似乎用回复魔法。

火战士： 是靠吸收火和热来维生的精灵，生性好斗，尤其喜欢勇自己的火来制造火球，弱点是怕冰系攻击。

游戏时间一定注意

我方AI会在战斗中得到进化，放心的让同伴在左右行动？

AI战斗系统以7代为基础

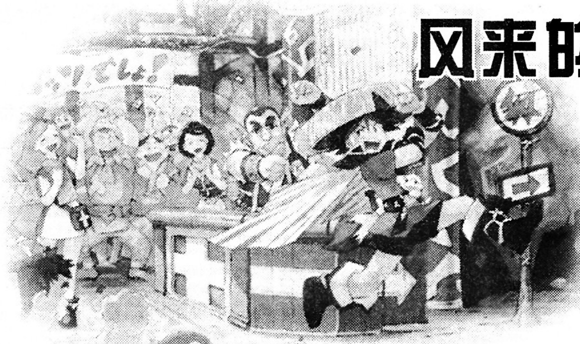
提到大名鼎鼎的“AI战斗系统”，其实正是在FC版DQ4上首度登场的。依靠这个系统，玩家的同伴将会依照自我意志在应战期间采取不同的行动。原本在FC版DQ4的第五章，同伴全部会以AI应战，但本PS版的AI系统将以7代为参考进行设定，使“命令下达”指令登场，可以使玩家在一定程度上对同伴做出战斗指示。

目前已知的作战指示

指示类型	预想效果
积极攻击：	不在意己方的HP和MP，以打倒敌人为第一目标。
拼命努力：	边留意己方的HP边顽强战斗，努力保持攻守之间的平衡。
一切看我：	由主人公负责攻击敌人，同伴用咒文来支援主角。
勿用咒文：	不使用魔法或消耗MP的行为，
珍惜生命：	以顾全自己和同伴的HP为最优先，适合用来对付强敌。
下达命令：	玩家可对各同伴直接下达具体指示。

可在战斗中更换同伴！

取得马车后，冒险同伴可在5位以上。虽然参战角色最多只有4人，非参战角色要在马车内做替补待命，但本作可以在战斗中更换替补，这就可以使玩家能更自如地投入战斗。



风来的西林 GB2 沙漠的魔城

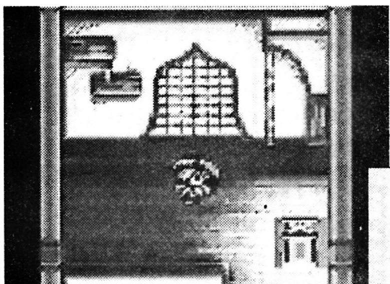
~“秘传の卷物”PART.2 中级者讲座~

“就算玩 10000 次也不会重复”——这就是“风来西林”系列的广告语，当时很多玩家便是以这句话作为购买动力呢！游戏中迷宫的形状、出现的怪物、道具的位置及机关的位置都会在每次进入迷宫时自动改变，这就使得玩家每次游玩时都有全新的感受。

GBC	厂商:CHUNSOFT	类型:RPG	对应:通信线
	发售日:2001.7.19	售价:4500 日元	

爆机后的四大特色迷宫

爆机后出现的 4 个特色迷宫，均是以某一类道具为主题，令玩厌了传统迷宫的玩家能从中获得全新乐趣。不过，这 4 个迷宫不能带任何道具或同伴进入，所以在进入前要先到仓库存道具。(注:就算在训练所提升了等级，进入迷宫后依然会降为 LV1)



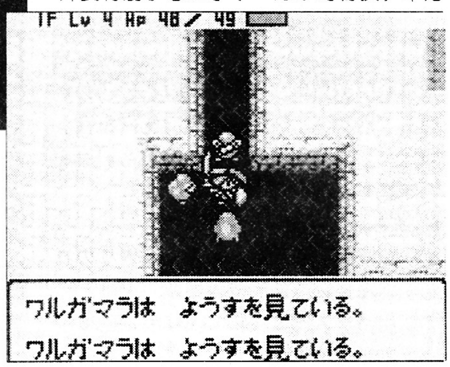
●特色迷宫:ノトンフアンの穴

这个迷宫的主题是肉，利用进入迷宫后得到的**ブフーの**包丁(食神**ブフー**所用的菜刀)，打倒怪物后便有机会得到肉。吃下这些肉就可变身成该怪物且拥有其特技，不过变身时间是有限制的。另外，在迷宫内大家别想能得到什么好道具，除了肉还是肉，就算遇上商店，所卖的都是回复系药草及**ひきよせの**卷物，因此，如何善用各种怪物的肉，便成了顺利通关的关键。

西林的任务是将小狗**ンフー**顺利护送到 20F，如果小狗在途中被怪物打残便视为任务失败要 restart 了。由于小狗吃了某种怪物肉后便会拥有其能力，因此将小狗培育强大，便可减少其死亡的几率。小狗**ンフー**必食的怪物肉推荐如下：①**まどろみつかいの**肉(可将敌怪物催眠)；②**しのつかいの**肉(1 回合 2 次攻击)；③**いやしウサギの**肉(1 次回复 HP10 点)，其实大家将**いやしウサギ**升到 LV2 再用剑杀死它就能获得**きゅうめいウサギの**肉(1 次回复 HP20 点)，但是杀死该怪物确实需要一定技巧。

注：小狗**ンフー**最多可拥有 10 种怪物的特技，超过 10 种时旧的特级便会忘掉。若不想要某种怪物的特技时让它吃下同样的肉便可消除。

攻略小贴士(贴士 = tips)：①10 ~ 12F 要注意怪物**エーテルデビル**，它有隐身的特殊能力，对付它可使用**あかりの**卷物、**あぐすり**草或装备**よくみその**腕轮就能看到它了；②12 ~ 14F 出现的**いやしウサギ**，特技是替其它受伤的怪物回复 HP，所以在怪物群出现时一定要先铲除掉它，否则你一定会陷入苦战；③17 ~ 19F 出现的**ここどせんにん**有催眠的魔法，但时间仅为 3 回合。另外要特别小心**にぎりへんげ**的特技，千万别让小狗与它单独作战，否则它用特技将小狗变成饭团你就前功尽弃了。



将小狗护送至 20F，西林便顺利完成任务。之后，**トンファンの**穴迷宫层数上限增至 99F，难度也超越了中上级的界限而进化至上级的境界，顺利突破者能有几人呢？(只能带同伴**ンフー**，顺利突破后可获得“风来食神”的称号！)

●特色迷宫 2:天下一ワナ道会

以机关为主题的迷宫，以前经常在迷宫内惨遭机关迫害的各位玩家，现在终于可以自己设置机关来迫害一下怪物们了！在迷宫内拾到的机关将变为陷阱之元(**ワナのもと**)带在身上，玩家可用**しかける**指令来设置机关，一旦设置了机关便不能拾起，如不满意可用**がいぞう**指令来改造机关至满意为止(快捷操作法为 SELECT + A 键)。

攻略小贴士：①多在路口、房间入口等怪物必经之路设置机关，也可以在设置机关旁边守株待兔；②多设置机关**ころび**石绊倒怪物来得到道具，武器、饭团、卷物、壶、杖、腕轮等道具都可利用这个方法来得到，这也是在迷宫内生存的关键；③若觉得迷宫内出现的机关不够用，可使用**ワナの**卷物来增加机关。



阻碍西林冒险的陷阱名称以及作用说明	
そうびはずし:装备解除，封印其特技	*铁の矢の**ワナ**:铁箭攻击
ころび石:绊脚石，能得到怪物所持道具	*地雷&**おおがた**地雷:即死
ねむりガス:催眠瓦斯，催眠 5 回合	*木の矢の**ワナ**:木箭攻击
ハラヘリのワナ:空腹器，即死	*落石**のワナ**:大型巨石 20 点攻击
けいほうそうち:唤醒昏睡中的怪物	落し穴:掉落陷阱内(等同即死)
ノロイバサミ:捕兽夹，5 回合不能移动	***まるたのワナ**:圆木攻击
しょうがんスイッチ:召唤 3 ~ 4 个怪物	***どく**矢**のワナ**:毒箭攻击、降低攻击力
がいてんばん:回转板，进入混乱状态	**バネ**:弹簧，弹到别处
どんそくのワナ:钝迷机关，降低速度	**さびワナ**:降低防御力
デロデロのゆ:将怪物变成腐蚀饭团	**イカリのワナ**:使怪物暴走

注：机关对浮空系怪物无效，标*的机关设置后杀死怪物可获得经验值。

只要到达 15F 时，在迷宫内逗留的总回合数不超过 1 万ターン，即可顺利完成这个迷宫，击败ガイバラ先生从而取得ワナ道会的优胜，同时获得阿迪卡公主的奖励“火迅风魔刀”。之后，天下一ワナ道会迷宫的层数会增至 99F，难度从中级升至上级，不知又有多少人能顺利突破这个迷宫呢？（顺利突破可获得“风来罠师”的称号）。



●特色迷宫 3:壶の洞窟

以壶为主题的极为变态的迷宫，在迷宫内出现的怪物都很强，就算能侥幸杀死它们也绝对得不到经验值！大家只能保持在 LV1 的状态下不断地向楼梯逃命，且不能让怪物碰到（他们对主角一击必杀），难度相对较高。

攻略小贴士：①在迷宫内可拾到大量的**とじこめの**壶和**たいほうの壶**，**とじこめの**壶可把怪物关在壶内，放出后的怪物会处于失明状态，并会攻击贴身的其他怪物。玩家可以利用这点让怪物自相残杀，减少迷宫内存在的怪物，而**たいほうの**壶对怪物（或墙壁）投掷时会发生巨大爆炸，将周围的东西全部毁灭，可在危急时使用（比如被敌人包围时）；②多利用**ばしょがその**杖和**がなしばりの**杖来度过危机，若找到**とうしの**腕轮的话攻关就方便多了。

虽然这个迷宫难度较高，但只要冲到 6F 找到究极**の**土交给**ガイバラ**先生即可通过迷宫，并得到**サトリのつるはし**作为奖励。之后壶の洞窟也增至 99F（上级难度），大概只有偏执狂才可以突破这个迷宫了！（突破后可获得“风来壶神”称号）

●特色迷宫 4:煅冶屋のかまど

这里属于隐藏迷宫，目前锐意攻略中，稍后补完，敬请期待！

中级者必备技巧

利用怪物进行合成

在**ジヤハンナムの**扉这个迷宫内 17～18F 出现的胃袋怪物**ミニマゼルン**具有合成的特殊能力，武器、盾、腕轮和杖均可合成，不过一次只能合成 2 个道具。将想合成的道具投给它吃，以先投的道具为名，然后附加后投的道具的特殊能力和数值，这与合成**の**壶在原则上是一样的，但要注意**ミニマゼルン**吃了道具后攻击力会提升！这样，就算找不到合成**の**壶也一样能合成道具，对以后的冒险打下扎实的基础（特别是那些 99F 的上级迷宫，遇见**ミニマゼルン**时一定要使用这招）。

怪物屋脱出法

令无数风来菜鸟闻之色变的怪物怪屋，除了满屋子充满杀气的怪物外，便是满地的机关和道具。轻易选择逃之夭夭，未免浪费了增加经验值和获取道具的好机会。所以，最好的方法是有效地利用各种道具与之堂堂正正地决斗。

A. 决斗版：

①一般情况下使用 2 个**しんくうぎりの**卷物便可将怪物屋内的敌人尽数消灭；

②使用**バクスイの**卷物将敌催眠，在 20 个回合内迅速解决全部怪物（怪物醒后会变为 2 倍速行动）；

③吃下**たかとび**草飞到别的房间，待众多怪物分散后再逐个清除；

④若回复道具较多又未被怪物包围的话，退出怪物屋到窄道中一个一个地解决敌人，一夫当关万夫难开，HP 不够时再使用回复道具回复。

⑤将**せいいきの**卷物置于地上便不会受到怪物的攻击，解决所有怪物易如反掌！

B. 脱出版：

①若怪物屋内有比较难缠的怪物，建议还是逃走算了，这时可先使用**こんろんの**卷物，趁怪物们都进入了混乱状态赶快向楼梯处冲刺。

②使用**みがおりの**杖将某一 HP 较高的怪物变成假西林（替死鬼），其他怪物就会对假西林进行群殴，趁这时迅速撤离怪物屋直向楼梯冲刺（当替死鬼被干掉后还要另外选择新的替死鬼，刚升级的那个怪物便是最佳人选）。

③若想加快逃离怪物屋的速度，试试**とびつきの**杖吧。

④退到窄道后使用**かなしばりの**杖将一怪物捆缚挡住路口，怪物们因不能通过而四散寻找出路，趁这时迅速向楼梯冲刺。



草船借箭大法

众所周知，用射箭＋直接攻击可以减少与怪物肉搏所受到的伤害，如果弓箭充



武器、盾、腕轮之间的相性配合

今作新设定的相性配合系统，只要装备符合相性的武器、盾和腕轮，便可获得额外的效果（比如提升剑攻击力、盾防御力、最大力量值等等）。因此，尽量选择相性配合的武器、盾和腕轮，最大限度发掘其潜力，对攻关大有帮助。经过笔者的多次实践，归纳出相性配合的 3 种情况：

A. 都由相同材料做成：

①**こんぼう**＋木甲の盾；

②青铜の太刀＋青铜甲の盾；

③百鬼の剑＋百鬼の盾；

④**オオカブトの**斧＋**オオカブトの**盾；

⑤**どうたぬき**＋**ハラモチの**盾；

⑥风魔刀＋风魔の盾；

⑦火迅风魔刀＋**ラセン**风魔の盾；

⑧**マムルの**剑＋**マムルの**盾；

⑨**サトリのつるはし**＋**サトリの**盾。

B. 都具有对付某一系怪物的共通性：

①三日月刀＋地雷**ナバリの**盾（对爆弹系怪物）；

②**じょうぶつのカマ**＋百鬼の盾（对幽灵系怪物）；

③**ドラゴンキラー**＋**ドラゴンシールド**（对龙系怪物）；

④**ドレインバスター**＋百鬼の盾（对吸引系怪物）；

⑤**のろいよけの**盾＋**のろいよけの**腕轮（对诅咒系怪物）

C. 产生共鸣：

①**バトルカウンター**＋**ちかろの**（反击威力提升）；

②回复の剑＋回复の腕轮（回复速度提升）。

足的话，甚至不让敌近身就可射杀它，无奈在迷宫内拾到的弓箭还是有限，因此笔者搬出诸葛亮先生的草船借箭大法，以期能解救诸位的缺箭之苦。

A. 普通版:

在任何迷宫都适用的普通版借箭法。在迷宫内遇到**ボウヤー**（持木箭）、**クロスボウヤー**（持铁箭）、**ゴトモセんしゃ**（持铁箭）等怪物时，若正好你与它所处的房间内有墙壁或障碍物相隔，它所射的箭便全部撞到墙壁掉到地上，你只管空挥武器即可，当然若房间地上满得摆不下箭了，你便要先收获"果实"再继续如此"炮制"，很快就



能收集够 99 支箭！

B. 食神版:

适用于**ドンファン**穴迷宫。遇见以上 3 种持箭怪物时，杀死它们会得到肉，由于变身时间有限制，建议选择在大一点的房间内吃肉变身使用特技射箭，省得走来走去浪费了宝贵的变身时间（一般吃下 2 个肉所射出的箭就能集够 99 支了。）

C. 民师版:

适和于天下一**ワナ**道会迷宫。将铁の矢の**ワナ**这个机关设置在贴近墙壁的地方，然后对准机关投掷除壶以外的其他道具，就可触动机关发出铁箭，但投掷一次只能得一支箭，99 支箭便要投掷 99 次！虽然有点麻烦，但起码对你今后的攻关能起很大的帮助，而且在弓箭不足时更可随时补给，可以说这个借箭法非常之实用！

换取道具的密码是……

在村庄右上角第 2 间屋子内住着一位ビッグモアイ，只要向它输入特定的 4 字言叶，便能得到极好的道具（只能输入 1 次），以下是笔者精选出来的精华。



おまじない言叶	所得道具	おまじない言叶	所得道具
がろがね	せいいきの巻物	たりすぬ	重装の盾
きはきよ	ドレインバスター	だにりろ	つかいすての剣
うふかわ	ガマラの盾	てざじて	风魔の盾
ろやれて	トドの盾	がほあじ	妖光のヤリ
もふはそ	1000G	ばてぜく	じょうぶつのカマ
すぎくぶ	バトルカウンター	だてそり	ドラゴンキラー
つべゆわ	ちかろの腕轮	にどずん	しあおせの盾
ほよけた	へんげの壶	ままいす	かろぶりの杖

道具列表（精选版）

役に立つぜ!"アイテムリスト

考虑到贵刊宝贵的版面，仅送上精选版；标＊的道具只能由变化之壶变化得到，无法直接入手（最终迷宫除外）。

武器（全 31 种）
木づち：木锤可以破坏机关，用得过多会崩坏
つかいすての剣：基础攻击力很高，但每攻击 1 次攻击力便会减 1
妖光のやヤリ：可以攻击正前方 2 格内的敌人
じょうぶつのカマ：对幽灵系怪物给予 2 倍伤害
三日月刀：对爆弹系怪物给予 2 倍伤害
ドラゴンキラー：对龙系怪物给予 2 倍伤害
ドレインバスター：对吸引系怪物给予 2 倍伤害
スパークソード：若攻击失败时下次必是会心一击
ノツ目ゴロシ：对 1 目系怪物给予 2 倍伤害
サトリのつるはし：可掘开墙壁且永远不会崩坏
ミノタウロスの斧：攻击怪物时有 50% 机率使出会心一击
マムルの剣：**マムル**赠送的武器，完成特定事件才能够得到
回复の剑：攻击便可回复 HP
斩空剑：对浮空系怪物给予 2 倍伤害
＊**たましいのカマ**：受到攻击便会增加剑攻击力的附加值，最高可达 99
＊**刚剑マンジカブラ**：得到秘剑前必须先得到刚剑，攻击力中规中矩
秘剑カブラステギ：西林的最终武器，攻击力出类拔萃

盾（全 28 种）
重装の盾：满腹度倍减
地雷ナバリの盾：地雷、爆弹爆发等攻击伤害减半
ハラモチの盾：满腹度消耗速度减半；盾不会被腐蚀
ドラゴンシールド：龙系怪物火炎攻击伤害减半
しあわせの盾：受到攻击便会增加经验值
トドの盾：防止偷盗系怪物盗走道具
パワーシールド：就算不装备剑，也能拥有与盾相同数值的攻击力
ガマラの盾：防止**ガマラ**盗钱，受到怪物的直接攻击时可得到钱
バトルカウンター：将怪物的直接攻击反 4 分之 1 攻击其自己
やまびこのたて：将怪物使用的魔法反弹攻击其自己
みぎりの盾：敌怪物攻击 miss 率提升
つがいすての盾：基础防御力很高，但每承受 1 次攻击防御力便会减 1
マムルの盾：**マムル**赠送的盾，完成特定事件后得到
みかわしの盾：不会受到抛石、弓箭等攻击
のろいよけの盾：防止诅咒系怪物的诅咒攻击
＊**装甲カブラサライ**：毒攻击无效
ラセン风魔の盾：西林的最终防具，入手方法大家自行探求

腕轮（全 25 种）
回复の腕轮：1 回合回复 5 点 HP
とうしの腕轮：能看到迷宫内出现的所有怪物和道具的位置
ハラヘラズの腕轮：锁定满腹度
ちかろの腕轮：力量最大值提升 3 点
めざましの腕轮：不会被催眠或进入睡眠状态
つうかの腕轮：可在水上行走
あたろずの腕轮：不会受到敌怪物投掷东西的伤害
すわろずの腕轮：力量值不会下降
こんろんよけの腕轮：防止进入混乱状态
ドレインよけの腕轮：防止被吸引系怪物吸取力量
がんじょうな腕轮：在特定迷宫才能入手的坚固腕轮，永远不会破裂
金の腕轮：完成特定事件后得到，极为珍贵

文/曾宪洋　责编/金腕轮



超级机器人大战 A

秘技偏方

快速复位:A、B、START、SELECT 一起按。

快速 S/L 大法:快速复位后按住 START 不放。

GBA	厂商:Banpresto	类型:SLG
	发售日:2001 年 9 月 21 日	

文、责编/Danger Boy

精神指令

自爆 邻接机体 HP 防御、**シールド**无视给予伤害,伤害大小为自己的 HP 上限。

侦察 指定敌人机体的能力调查

加速 1 回移动力增加 3 格

ひらめき 一次攻击完全回避

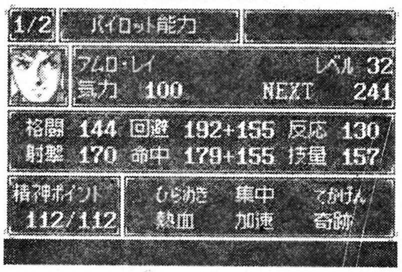
てかげん 将敌人的 HP 打剩 10,技量低于对手时无效

集中 1 回合内命中率、回避率 + 30%

根性 自分的最大 HP30% 回复

必中 1 回合内命中率 100%

努力 一次战斗经验值 2 倍



信赖 指定我方单位 HP2000 回复

铁壁 一回合内装甲值 2 倍

应援 指定我方单位拥有努力的抗

ド根性 自机 HP 完全回复

热血 1 次攻击 1.5 倍攻击力

气合 自机气力 + 10

幸运 一次战斗获得资金 2 倍

脱力 指定敌单位气力 - 10

觉醒 可 2 回行动

祝福 指定我方单位拥有幸运的效果

かく乱 1 回合内敌命中率减半

奇袭 加速 + 必中 + **ひらめき** + 热血

魂 1 次攻击 2.5 倍攻击力

补给 指定单位残弹、EN 完全回复

激励 指定单位气力 + 10

爱 我方全体 HP 完全回复

再动 指定单位行动终了后再行动可能

献身 指定单位精神 10 回复

突击 1 回攻击除 MAP 兵器以外的武器移动后使用可能

复活 味方被击破的单位复活

奇迹 气力 X3 + **ド**根性 + 加速 + **ひらめき** + 必中 + 幸运 + 魂

机体特技

シールド(盾)防御

如今的**シリーズ**并不需要特技来发动,机体有**シールド**性能就会 100% 发动。但是**シールド**有自己的耐久值(SH)当受到伤害时 SH 会减少,当伤害超过**シリーズ**界限时就会使机体受损。SH 的上限通过武器改造上升。当**シールド**被破坏时回到战舰搭载或使用"补给"和道具来回复。

カウンター

敌方攻击时我方一定确率引发的能力,当特技发动后能反过来先行攻击。特技发动时 100% 必杀率,但不能发动援护,发动几率 = 技能等级/16。

EWAC

在效果范围内命中率、回避率 + 15% 的修正。**ドラグナー** - 3 型的支援效果为命中率、回避率 + 30% 修正。

ジャマー

ミサイル(飞弹)攻击无效,发动几率不明。

防御 LV

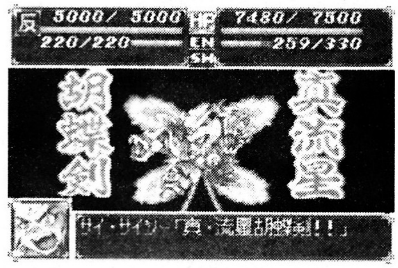
对**シールド**(盾)防御的数值修正。

人物等级	装甲补正率
1 ~ 10	1.00
11 ~ 20	1.05
21 ~ 30	1.10
31 ~ 40	1.15
41 ~ 50	1.20
51 ~ 99	1.30

切り斩い

敌物理攻击无效,发动几率 = 技能等级/16。

明镜止水



G 高达系的技能,发动后人物能力和机体性能上升。

NT、强化人间

回避率和命中率上升,强化人间与 NT 类似,但差了一点。

ディスト-ションフィールド

3000 以下的**ビーム**攻击和 5000 以下的**グラビティブラスト**攻击完全无效,其它攻击伤害减少 50%。

ボソンジャンプ

气力 130 以上时发动,1/2 的几率完全回避敌人攻击。

オ-プンゲット

盖塔机器人专有能力,气力 120 以上时发动,1/2 的几率完全回避敌人攻击。

强化道具一览

ブ-スタ-:移动力 + 1

メガブ-スタ-:移动力 + 2

アポジモ-タ-:移动力 + 1、运动性 + 5

マグネットコ-ティング:运动性 + 5、限界反应 + 30

チョバムア-マ-:HP + 500、装甲 + 150

ミノフスキ-クラフト:单位可飞行、地形适应空 A、武器空 A

ジャマ-:**ジャマ**-系统装备。

ビ-ムコ-ト:**ビ-ムコ-ト**系统装备。

高性能:除格斗和 MPA 武器以外的武器射程 + 1

V-UP**ユニット**(W):机体全武器攻击力上升。强化的数量越多,武器威力越高。每一个增加 100 的攻击力,装备数为4 个

时有附加攻击力。

V－UP ユニット(U)：机体性能上升。强化的数量越多，集体性能越高。

装备数量为 1：HP200、EN 30、运动性 0、装甲 50、限界 5

装备数量为 2：H300、EN 50、运动性 5、装甲 100、限界 10

装备数量为 3：HP400、EN 70、运动性 10、装甲 150、限界 15

装备数量为 4：HP500、EN 100、运动性 15、装甲 200、限界 20、隐藏能力值上升。

プロペラントタンクS：EN 全回复。战舰使用时指挥范围内的机体同样效果。

リペアキット：HP 全回复、战舰使用时指挥范围内的机体同样效果。

カートリッジ：全武器残弹数全回复、战舰使用时指挥范围内的机体同样效果。

非常食：精神 50 回复、战舰使用时指挥范围内的机体同样效果。

シャッフルの纹章：机体基本值＋5、出击时气力 105。



援护行动

用条件：

★援护攻击★

1、援护机体与被援护机体▮接。

2、援护机体还拥有援护的回数。

3、机体间的高低差相同(飞空与陆地的场合下使用不可)

4、敌人在援护机体的射 OFF 时援护不可(**デフォルト** ON)

5、合体攻击时援护发动不可。

★援护防御★

1、援护机体与被援护机体▮接。

2、援护机体还拥有援护的回数

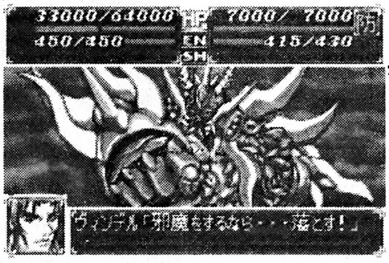
3、机体间的高低差相同(飞空与陆地的场合下使用不可)

4、被援护机体回避失败时才发动。

5、援护机体如果援护发动后将被破坏则不发动。

6、**サポートアタック**为 OFF 时援护不可(**デフォルト** ON)

7 援护单位行动终了则发动不可



主角机体分析

超级系

EG－X ソウルゲイン

男主角专用机体，擅长近身格斗，运用拳以及身体其他部位来攻击敌人，能自动回复 HP，初期能力：HP5000 移动力 6 运动性 65 装甲 1600 限界 300

SMSC アンジュルグ

女主角专用机体，擅长远距离射击，机体的运动性与装甲较为平衡，机体各方面能力都很平均：HP4800 移动力 6 运动性 75 装甲 1500 限界 350

VR－02 ヴァイサーガ

男女主角通用机体，机体拥有多种特殊能力，是很强的机种，但就是装甲较为薄弱：HP4100 移动力 7 运动性 85 装甲 1400 限界 300

真实系

ASK－AD02 アシュセイワー

男女主角通用机体，机体的运动性非常高，有多种远距离射程武器，就是装甲值太低：HP3800 移动力 8 运动性 120 装甲 1200 限界 400

RGC－034 ラズアングリフ

攻击力近乎与超级系相同，武器几乎都是远距离的实弹系武器，机体装甲值很高，还有盾防御和光线护罩，但运动性偏低：HP4600 移动力 6 运动性 85 装甲 1400 限界 400

最后介绍隐藏人物加入方法和隐藏机体的取得

隐藏人物

アイナ：第 6 话用**シロー**说得她，之后在第 7 话终了后加入。

ミユキ：第七话分别用龙马、隼人、武藏和她战斗，然后用龙马说得她。

ガイ：第 8 话走"宇宙**ルート**"路线，第 9 话不能击破**ガイ**，第 11 话作为我方的援军出现，过关后加入。

ララア：第 8 话走"宇宙**ルート**"路线，第 9 话让**アムロ**对**シャア**、**ララア**，**セイラ**对**シャア**，**カミーユ**对**シャア**、**ララア**发生战斗，第 11 话**アムロ**对**シャア**、**ララア**，**セイラ**对**シャア**、**ララア**，**カミーユ**对**ララア**发生战斗，第 12 话将**シャア**击破后用**アムロ**说得**ララア**。

铁甲鬼：第 15 话终了后没被击破，过关后加入。

フォウ或ロザミア：第 16 话用**カミーユ**说得她们，第 18 话再用**カミーユ**说得她们中的一个并击倒，被说得的人过关后加入。(建议选择**フォウ**，因为她有最强的精神"奇迹"！)

アレンビー：第 18 话用**ドモン**说得**アレンビー**，第 19 话用**レイン**说得**アレンビー**，两回合后用**ドモン**说得**アレンビー**，三回合后用**ドモン**将**アレンビー**击破，过关后加入。

プル和プルツー：第 28 话将**グレミー**击破后让**カミーユ**与**プル**发生战斗，两人都没死的话**プル**加入，然后用**プル**把**プルツー**击破，**プルツー**过关后加入。

金太和知美：第 17 话走"南原**コネクション**ルート"路线就可加入。

隐藏机体

高机动型ザク和アプサラス：第 7 话将**ギニアス**先击破后再将**アイナ**击破过关后高机动型**ザク**和**アプサラス**两机入手。

シャア专用ゲルググ：第 7 话击破**シャア**，过关后取得。

エルメス：**ララア**加入的同时取得。

フルアーマーガンダム或Gアーマー：第 8 话终了后**アムロ**击坠数多＝**フルアーマーガンダム**，**セイラ**击坠数多＝**Gアーマー**

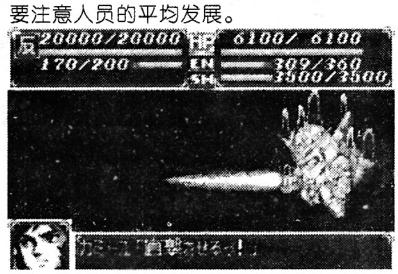
メカ铁甲鬼：铁甲鬼加入的同时取得

ノーベルガンダム：**アレンビー**加入时加入

サザビー：第 31 话**クワトロ**击坠数高的情况下取得。

注意本作 LV 的判定

本作的敌人出现等级是根据我方人员的平均等级来定的，BOSS 的等级比平均数值高出 2～3 级，因此要想练出高等级就要注意人员的平均发展。



NBA2K1

责编天语
协力企盼

DC 厂商：SEGA SPORTS 类型：SPG
发售日：2000 年

风林哥：你好！

最近看了《菜鸟通》第九期上的那篇《NBAZKI 制霸心法披露》，确实受益非浅(特别是在防守上)。孙伟峰君各方面都分析得非常详细。但我认为他还漏掉了非常重要的一点，于是我突然想写些东西寄过来。这是我第一次向杂志社写稿，不熟悉规矩，请见谅！(湖南长沙电力学院物信系 004101 班，410077，刘宇宁)

下面就是我通过一个假期的实践玩出来的《NBAZKI》必胜战术：用潮水般的进攻来摧毁敌人的防守吧！

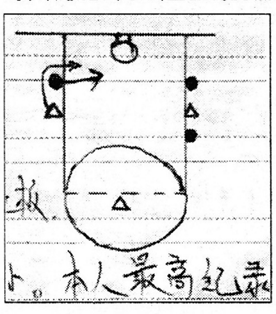
要做到这一点进攻篮板是最重要的一项。这也是孙伟峰君忽视了的一点，好！开始正文。(是不是废话很多？)

——NBAZKI 中抢进攻篮板的几点经验(All－Star 级的)——

相信各位玩家都应该看过《灌篮高手》吧，记得那句话吗？"控制篮板球的人，就能控制比赛"。这句话用在《NBAZKI》中实在是非常适用。在 Rookie 和 Professor 难度下，你可能还感受不到进攻篮板的作用，因为电脑的防守太菜鸟了，导致我方投篮命中率太高，一场下来根本不用去抢进攻篮板，但在 All－Star 难度下，我方中远投命率不高，这时，进攻篮板的价值就充分体现出来了。

1. 罚球时的进攻篮板抢法：

在 All－Star 难度下，罚球变得非常困难，所以奉劝大家不要去苦练罚球技巧，倒不如抢个篮板再投入 2 分或是 3 分省事。罚球时，故意把两条线全部调到最左边，出手后，迅速换人，换成中锋，从对方中锋左边切入篮下，立刻按下 X 键抢篮板（如图）这种方法成功率非常之高（本人的成功率在 90%以上），而且运气好时这种方法可以造成连续得分。

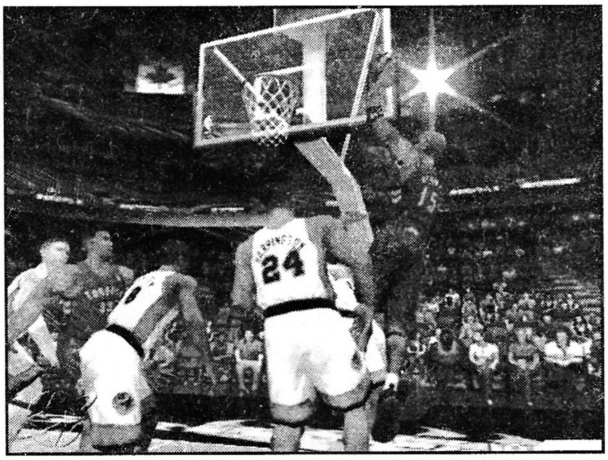


比如说，我方投篮得分，对方犯规，加罚一次，抢到篮板，投进，对方又一次打手，一直继续下去，不过机率非常小。本人最高纪录为连续投进 15 分。各位有兴趣就来挑战试试，看你一次进攻能拿下多少分。

战术要点：大前锋和中锋的抢进攻篮板一定要强，而且体力要在 75 以上（体力过低时起跳速度会减慢，难以成功）。推荐人选：马刺队：邓肯・罗宾逊。湖人队：奥尼尔，格兰特。

2. 阵地战中进攻篮板的抢法：

一般玩家在 All－Star 难度下投篮不进后的第一反应便是退防，阻止对手的快攻。确实，电脑的快攻非常凌厉，但只要你抢到进攻篮板，将战火一直在对方的半场燃烧，他快攻再厉害也拿你



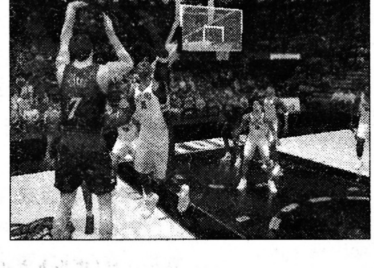
没辙。

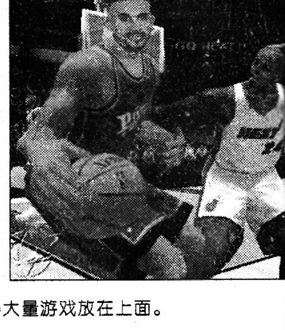
阵地战中，电脑防守非常出色，想经常靠突破得分比较困难，所以许多人就利用中锋打掩护进行中远投，但这样一旦球不进想抢到篮板就难了。所以要尽量避免由中锋掩护投篮。其次，投篮时机要掌握得非常好，一般是看准我方中锋或大前锋往对方篮下冲时出手，然后迅速换成离篮框最近的队员，将对方球员卡在外围，观察球的飞行线路，判断出大概落点，按×键，篮板就到手了。是不是很简单？有时，我方中锋老是站在外线，三秒区内无人，怎么办呢？干脆将球传给中锋，由他带球设法带到三秒区附近，立即分球给射篮较准的球员（利用Y键传球），不要犹豫，迅速出手，换人，卡位，对方中锋就只能眼睁睁地看着你高高跃起没收一个个篮板球。另外，当投篮不是偏得很厉害时，按×键我方球员会跳起直接将球补入。这种方法更直接了当。

战术要点：对方三秒区附近必需有我方抢篮板的队员，出手时要快，换人卡位要一气呵成。推荐用马刺队，外围有科尔，艾利丝等射手，内线有邓肯，罗宾逊。本人用马刺队——All－Star 级场最高纪录为：得分，154 分（10 分钟一节），前场篮板：39 个，三分球：32 个。因为我只要抢到篮板就往外线传，投三分，投不进再抢，抢了再投，虽然一场下来命中率只有 40%，但却赢了对手 70 多分，原因就在于对方根本没什么机会进攻。这一切都是进攻篮板带来的。

因为第一次向杂志社投稿，而且本人文笔水平有限，风林君帮忙整理一下。多谢！并欢迎各位玩家与我联系讨论一下各方面的战术与心得。

E－mail：lyn270@sina.com





●"XBOX－POWERED" BOARD(XBOX 互换基板)——AM2 研制。据悉，铃木裕老师将把 OUT RUN 系列等大量游戏放在上面。

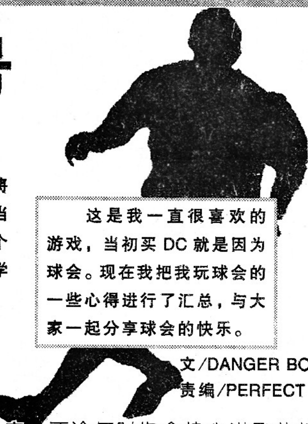


创造球会特大号

J联盟职业足球俱乐部创造！

无限留学大法：假定有一个比较有名的球员＊，在留学前将签约年限定为5年，然后让＊去国外留学2年，等＊回来后在当月月底投入20亿以上的资金、修缮草皮，而后存档！如果在下个月初没有发生"免费留学"事件则读档，直至事件发生。当＊留学回来后看他的资料，会发现他并没有留过学，那就再去一次吧！

DC	厂商：SEGA	类型：SLG
	发售日：2001.12.21	售价：5800日元



这是我一直很喜欢的游戏，当初买DC就是因为球会。现在我把我玩球会的一些心得进行了汇总，与大家一起分享球会的快乐。

文/DANGER BOY
责编/PERFECT

解说EDIT球员的特点与性格

大家还记得当球队升上J1时能编一个EDIT球员么？在编辑的时候有好多选项，那些选项都对应球员以后的特长与能力，为此我把那些选项整理了一下，中间的日语我就用XX来表示了。

球员能力特点

1. **足x速x**：影响走力的项目，边前卫、边后卫及前锋选手适宜的选项。

2. **xxx强x**：决定球员本身与对方球员在身体碰撞的对抗能力，可说是中锋及清道夫非常重要的一个选项。

3. **体力拔群**：体力好，球员在球场中全场奔跑的项目，是防守型中场的必选项目。

4. **xxxxxxx拔群**：不管什么状况下状态都不受影响，对每个球员都很重要。

5. **xxxx力拔群**：适宜用于头球强的前锋球员，或是擅长出击及没收传中球的守门员身上。

6. **反应x锐x**：对来球作出迅速反应的选项，是育成一位好门将的必要选项。

7. **战术眼x锐x**：替球队策动攻势，控制比赛节奏及支配比赛能力的选项，是中场指挥官必要的选项。

8. **xxx拔群**：球员对足球意识理解的选项，因此这个选项将能影响所有能力的上限。

9. **视野x广x**：对场上队员的跑位等情况的了解，一个好的中场所必须的能力。

10. **勘x锐x**：是防守型球员及擅长应付PK的守门员所必要的项目。

11. **器用**：擅于控球的前锋及中场球员的必须技巧。

12. **健康**：减少受伤的几率。

球员性格

1. **热血汉**：正面面对所有情况和问题，处事方法强硬，所以易与人发生冲突。

2. **冷静沉着**：能保持清醒的头脑处理问题，适合中场。

3. **xxxx(喜欢说谎)**：这是天才的性格，能在球场中使用假动作骗过对手，但不容易与队友产生默契。

4. **努力家**：不论何时均会热心进取的性格，是气性非常好的球员，连携力一流。

5. **饱xxxx**：情绪波动大，状态时而极好，时而极坏，难以琢磨。

6. **一本气**：不会因任何事情而改变的率直性格，极容易与其他人发生冲突，但能绝对完成任务。

7. **临机应变**：会因应当时的状况及环境以完美的方法去解决，深得队友信任，是队长的最佳性格。

8. **自己中心**：性格以自己为中心，不易连携，但个人能力非常将强。

9. **xxxxx(HUNGRY)**：贪心，对入球及争取入球的欲望极高，是前锋球员的最佳性格，但容易受伤。

10. **我慢强x**：忍耐强，在球场上可抵御对方的铲球以及猛烈碰撞，不易受伤。

11. **夜游x好x**：喜欢在晚上外出，，状态经常很好，但体能……

12. **手x恶x**：这种性格是不论拾到什么东西也会据为己有，严重的话更会经常盗窃，适合中场及前锋。

当球员训练到一定程度以后能力就不再增长了，这时就要把球员送出国外去留学，留学的时间最好是在球员到达高峰期的前1年或者2年，因为那时球员成长的速度很快，而且回来的时候又正好是高峰期。下面是一些留学地点的分析。留学地有的是增加能力的，有的是提升能力上限的，请大家仔细看秘书小姐的提示。

适合FW(前锋)	ベオグラードFC(ユ　ゴスラビア)	ザグレブFC(クロアチア)
リオデジャネイロFC(ブラジル)	适合DMF(后腰)	适合CDF(中后卫)
アムステルダムFC(オランダ)	リオデジャネイロFC(ブラジル)	ラゴスFC(ナイジェリア)
サンパウロFC(ブラジル)	アムステルダムFC(オランダ)	ミラノ、ローマFC(イタリア)
ポルトアグレFC(ブラジル)	ポルトFC(ポルトガル)	ブレーメンFC(ドイツ)
ブエノスアイレスFC(アルゼンチン)	ポルトアグレFC(ブラジル)	ヤウンデFC(カメルーン)
ソフィアFC(ブルガリア)	バルセロナFC(スペイン)	ドルトムント、ミュンヘンFC(ドイツ)
ラゴスFC(ナイジェリア)	サンパウロFC(ブラジル)	ポルトFC(ポルトガル)
バルセロナFC(スペイン)	ミラノFC(イタリア)	アイントフォーフェンFC(オランダ)
适合OMF(进攻型中场)	サントスFC(ブラジル)	适合(GK)守门员
リオデジャネイロFC(ブラジル)	适合SDF(边后卫)	モスクワFC(ロシア)
アムステルダムFC(オランダ)	リオデジャネイロFC(ブラジル)	ミラノFC(イタリア)
サントスFC(ブラジル)	アムステルダムFC(オランダ)	アスンシオンF(パラグアイ)
ポルトアグレFC(ブラジル)	サンパウロFC(ブラジル)	ヤウンデFC(カメルーン)
マドリードFC(スペイン)	ポルトアグレFC(ブラジル)	メキシコシティーFC(メキシコ)
サンパウロFC(ブラジル)	ベロオリゾンテFC(ブラジル)	コペンハーゲンFC(デンマーク)
モンテビデオFC(ウルグアイ)	ポルトFC(ポルトガル)	ミュンヘンFC(ドイツ)



世嘉帝国

——从混乱到重建



特邀佳宾：
- 国内资深游戏评论家：叶伟
- 上海电影制片厂编剧：张弦
- 国内资深游戏评论家：SILENCE

■硬件专家却没那么硬

世嘉每代主机，在它推出的时候，几乎都是代表当时家用机的最高水准。问题是其他公司往往晚于它几个月甚至半年推出相应一代的主机，而这个时候已经针对世嘉主机的弱点作了许多改进和调整，这样，先行推出的世嘉主机无意中便成了一种“为它人做试验品”的东西，世嘉家用机在硬件上反而给人感觉“差一口气”。

主持人（以下简称主）：按理说，世嘉本身就是硬件专家，她在街机领域的领先地位一直毋庸质疑，但为何在家用机领域，世嘉系主机在硬件上却没有显示出优势。

叶伟（以下简称叶）：世嘉在街机产业上的贡献和技术发展，相信大家都看在眼里。一说到最先进的街机底板，每个人都会想到SEGA这个名字。但是很遗憾的，在家用机方面，世嘉并没有能够分享太多的街机技术。这其中一个比较重要的原因就是世嘉是依靠街机起家、依靠街机赚钱发展起来的，以“创业者”自居的街机部门和家用机部门一直矛盾重重，长期以来——甚至到了现在，街机部也没有把家用机部门放在眼里：10年前，只有那些被街机部门淘汰的员工才被“流放”到家用机部门去，在这样的大环境下，双方的心态又怎么会正常呢？

由于内耗而造成了资源不能共享，世嘉在街机上发展的新技术基本上都无法被家用主机使用。此外，在世嘉内部，许多员工长久以来一直持着这样一种思维方式：家用机赚不了大钱、成不了气候，所以根本不需要什么技术投入。AM2是最显著的一个例子，他们多次宣称要做出家用主机无法移植的游戏－请注意，这话并非对外而言，而是对内的。当一个以街机移植游戏为主要软件来源的家用主机得不到街机部门的支持时，其悲剧性的后果就已经被注定了。

这种矛盾是世嘉家用机一直处于弱势的主要原因。

（主：这个观点很有意思。许多跟世嘉有接触的人都会感到世嘉的“狂”和傲慢。看来不仅对外，对内也不假颜色。世嘉内部矛盾之尖锐是公开的秘密。）

叶：世嘉在街机的硬件开发上完全不计成本，其推广理念是依靠最先进的技术来吸引最多的消费者。而由于街机玩家只需要支付每次游戏时的“租借”费用，这个成本并不会转嫁到玩家身上去。但是家用机却正好相反，其硬件是被玩家一次买断的，所以在成本问题上不可能像街机那样自由。著名的街机底板MODEL3光是显卡就用了13个，而号称和DC最接近的NAOMI在实际能力上也有很大区别（单是内存之间的差别就是512M：16M，整整差了32倍！）。两者开发及市场的差异如此巨大，以至于家用机几乎完全无法使用街机的硬件架构和技术－哪怕世嘉的街机部对家用机部门户大开。

世嘉对市场的理解似乎总有些问题，他总是希望在较早的时间里推出新的主机去抢占市场，而在这种时候，新技术尚不成熟，主机的成本往往很高。但是为了占领市场份额，世嘉又不得不把高成本的主机廉价销售，这就造成了在硬件方面的巨大亏损。当然，通过软件方式收回硬件亏损是业界的普遍常识，但是仔细分析一下世嘉历代主机的单机亏损额和其对手之间的差别，就可以发现世嘉基本上总是亏得最多的。

提前推出未成熟技术不但会受到成本的制约，而且还会因为缺乏有力的环境和市场支援而陷入苦战。比如GAME GEAR，在90年代初确实是远远超过当时GB的划时代的掌机，由于那个时候TFT反射液晶显示技术还没有发展到民用，世嘉只能使用带余辉的DSTN彩色液晶，结果遇到SONIC这种需要快速移动的游戏，残像就会把整个画面搞得一塌糊涂。然而就算是这样的DSTN技术在当时也非常昂贵，缺乏市场观念的世嘉在这种情况下居然还要坚持使用带内光的彩色液晶，成本贵得要死不算，还造成了GG电力需求的增加，当时电池的电力根本无法支撑，使用6节5号电池最多只有1个小时便完蛋，掌机的“便携”一点都体现不出来，惨败于GB是必然的。回想一下，如果GAME GEAR推迟到90年代末GBC刚刚推出的时候对机能略做调整后再上市，整个情况就会完全不同。

由于抢先发售的策略，世嘉对其新主机对手的定位往往考虑的过于浅显。MD以







→世嘉日本本部全景，令人感慨的是，世嘉在硬件停产风波以后，仍然可以感受到当年的霸气。

FC为对手，SS以SFC为对手，DC以PS为对手，可以看到，世嘉所针对都是低一个级别的机种，并没有考虑到在自己主机推出之后可能出现的同等级别的对手，这样当对手主机推出时自己显得非常被动。而世嘉火力点的过早暴露，又给了其对手一个彻底分析其弱点的可乘之机（这正是任天堂和索尼所擅长的，SFC、PS2都在世嘉新主机推出后有针对性地更改了规格）。比如MD为了节约成本在最后阶段除去了放大缩小机能，任天堂仔细分析之后，抓住这一点猛打，第一个游戏就在放大缩小上大作文章，由于画面给人带来的感觉非常强烈而直观，玩家心中的天平自然很快就倾斜到了SFC那边。

世嘉的决策也经常出现一些问题，这同样造成了家用硬件的缺陷。以SATURN为例，开发部没有预见到POLYGON将成为未来游戏的主流，设计时只是以SFC为对手，理念是把SS做成最强的二维主机，结果看到PS规格发表之后才匆匆忙忙增加了POLYGON的机能，由于发售时间已定，根本来不及做调试，主机原先的架构和平衡性被彻底打破，最后因为底力不足被PS打败，也是必然的（世嘉从来没有正式宣布过SS的多边形处理能力有多少，主要就是因为这个原因）。



张弦（以下简称张）：世嘉在街机领域的硬件水准之高，一直是大家有口皆碑的。任何一代的NAOMI基板，都是代表当时硬件的最高水准。但是同时也看得出，世嘉对硬件开发的追求和对硬件的依赖到了有点过分的程度，每当它有一个新的创意或理念试图实现的时候，通常都以开发一代新的硬件来达成。这种思路在街机领域应该说还不能算有什么不妥，可是到了家用机领域便暴露出很多问题。最重要的就是，由于成本的限制，家用机的硬件绝对不可能达到世嘉自己街机的水准。换句话说，世嘉的家用主机如果真要达到目前最好的街机硬件效果，其实是完全可能的，不过成本价格就恐怕要吓坏广大玩家了吧。所以这样一来，世嘉的家用机硬件实际上就比自己的街机硬件档次要低。但同时又因为世嘉对硬件的过于“依赖”，造成了它思考问题的时候常常喜欢直接用“硬件”入手，硬件如果达不到预料中的效果，便只有老老实实地“缩水”，而不像NAMCO等公司会巧用很多办法来“藏拙”。这就是为什么同样在DC上，世嘉自己的《VR战士3》、《格斗之蛇》同NAMCO的《魂之利刃》居然有如此大差别的原因。

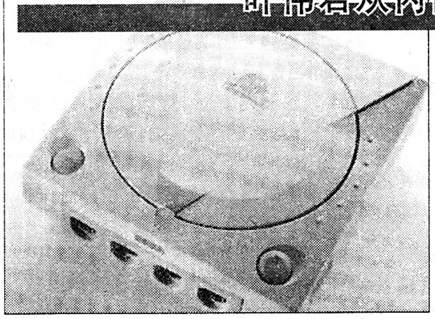
在家用机领域，世嘉秉承街机的一贯做法，隔三岔五更新硬件，殊不知家用机用户需要的正是稳定，谁都希望自己买的主机越长命越好，世嘉这么做，就给家用机用户带来了“世嘉不稳定、不可靠”的感觉，人们第一感觉就是“世嘉自己都对自己的硬件没信心”，那样一来，不少人便对世嘉家用机的硬件水准产生了怀疑。

此外，还有一个现象大家也应该注意到，世嘉每代主机，在它推出的时候，几乎都是代表当时家用机的最高水准。问题是其他公司往往晚于它几个月甚至半年推出相应一代的主机，而这个时候已经针对世嘉主机的弱点作了许多改进和调整，这样，先行推出的世嘉主机无意中便成了一种“为它人做试验品”的东西，世嘉家用机在硬件上反而给人感觉“差一口气”。非但优势体现不出，而且处处“露拙”，这不能不说世嘉确有其“憨”的一面。



SILENCE（以下简称S）：第一，对于世纪末的“机能决定论”一直没有清楚的认识，或者说过于强调前卫的本质，而忽略作为商业的电玩产业其外壳通常是第一战略要点。应该说，世嘉既然被称为“先行者”，在本体大发展的方向上是很有计划性的，但是她不该忘了，一种流行的商品文化虽然可以容纳各种超前意识，但随大势的发展速度这一条规律却很难被改变。MD时代并不败在机能上，而是面对当时RPG的主流过于渴望在美式和硬朗风格上另闯一条路，土星时代没有充分估计足3D主流的形成时间，而到了DC，最受褒奖的反而是传统游戏因素浓烈的《梦幻之星网络版》，而不是开拓新世纪电玩类

叶伟君从内部得来的小道消息



曾经看到据称是从世嘉传来的说法，说是世嘉从来都不看好DC，也从没想过DC能赢。世嘉之所以推出DC只是因为考虑到大量的SEGA FANS希望世嘉能够再出一台主机，是为了给玩家有个交待。这种说法从某种意义上来说虽然符合世嘉的逻辑和一贯的意识，却仍然还有太多笑话的成分在其中。不过至少从这里我们可以注意到，世嘉的高层对DC是有不同看法的——事实上，各种矛盾和派系斗争，正是在DC这台主机上开始彻底爆发了的。

世嘉系主机回顾

20世纪80年代

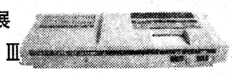
- 1983.7，SG－1000发售，15000日元。
- 1984.7，SG－1000 Ⅱ发售，15000日元。
- 1985.10，SEGA MARK发售，15000日元。
- 1987.11，SEGA MASTER SYSTEM发售，16800日元。
- 1988.10，MEGA DRIVE发售，21000日元。

游戏业界先锋 SG－1000/SG－1000 Ⅱ



SG－1000是SEGA于1983年发表的首部游戏主机，SG为SEGA GAME的简写，SG－1000 Ⅱ是强化版，外型成为后来发售的MK Ⅲ的雏型。SEGA公司在这个时期发售的足球游戏，曾将SG－1000主机的销量推到顶点，但仍不敌任天堂所FC的《大金刚》。SG－1000的控制器为摇杆型，操纵性不佳，SG－1000 Ⅱ则改用了十字钮手柄。

存储媒介新发展 SEGA MARK－Ⅲ



为了对抗FC，SEGA检讨了SG－1000型主机，并发表了后续机种MARK Ⅲ。该主机除可对应SG－1000软件外，卡带容量也大幅度增加，此外还有磁卡插槽，也就是所谓的MY CARD。在NEC发售的PC ENGINE（以下PC－E）采用的HU卡前，SEGA就已有磁卡的构想推出，这大概是鲜为人知的。但受硬件限制，游戏容量无法有进一步突破。MARK Ⅲ本身也发售了不少名作，像《梦幻之星》、《忍》、《冲破火网》等，而SEGA在大型电玩上的名作也有移植，但受限主机性能故无法完全移植，不过在那种年代可以在家里玩到SEGA的游戏就已经是很令人感动了。

游戏界第一个16位主机 MEGA DRIVE



在MARK Ⅲ性能渐渐不能满足玩家，逐渐被市场淘汰时，SEGA加紧研发并于1988年发售了MEGA DRIVE主机（以下MD）。该主机搭载了MC68000 16位CPU及8位音效专用CPU。在任天堂SFC发售前MD与NEC的PC－E侵蚀了不少任天堂FC的市场，较有名气的作品如《音速小子》、《梦幻之星Ⅱ》、《孔雀王》等等作品的推出，使得MD得到了认同。MD也是第一台手柄采用三钮式的主机，但是在初期能对应三颗按钮的游戏并不多。后来SEGA也发表可在MD主机玩以前MARK Ⅲ软件的装置MEGA ADAPTOR，这对SEGA的支持者不失为一个好消息，不想血拼旧主机的人可以找找这个卡带介面喔！

型的"莎木"或者新人文主义的"太空频道5"或"街头涂鸦",这一点足以令人深思。

第二,在营销上过于个人化,即不像SONY那样的兼容并蓄,努力制造"PS就是时尚"的概念,也没有学会NINTENDO那种对读者养成的"强制性单向选择"思维。美式的产品特色和宣传加上家族制的企业运营(与NINTENDO的不同在于,SEGA的家族企业制并不十分明朗化),激进不缺,妥协却不够,直到今天的化整为零和见缝就钻,自然不可同日而语。

第三,街机理念过多渗入了家用机,没有认清两类消费者的终极不同,作品长期叫好不叫座,延续了十多年终于尝到苦果。

第四,世嘉主机始终缺少电器化概念,可以视为流行,却很难做到让消费者感到"拥有世嘉就是拥有时尚和品位"。而相对于NINTENDO的营销思路,却又不肯厚厚脸皮把自己定性成"玩具厂商",专业化也就不够了。

■商场中的天才与"书呆子"

说世嘉游戏"硬派",确切。说世嘉游戏"标新立异",未必。世嘉几乎所有"创新"的游戏都是首先出现在街机上而不是家用机上,而且这种"创新"往往只体现在技术上而不是游戏类型上。



生:世嘉游戏向来以硬派和创新标新立异,但无论世嘉游戏如何出色,总是难以像任天堂那样依靠本社游戏支持自己的主机。这样看来,世嘉在游戏制作,尤其是公司的经营理念上有什么偏颇之处。



叶:世嘉游戏向来以硬派和创新标新立异,但无论世嘉游戏如何出色,总是难以像任天堂那样依靠本社游戏支持自己的主机。这样看来,世嘉在游戏制作,尤其是公司的经营理念上有什么偏颇之处。

其实任天堂也是依靠第三方软件商起家的公司,FC和SFC都是成功的典范,但是由于任氏帝国过于苛刻,才造成了次世代的第三方软件商大逃亡,从而一度使任天堂陷入窘境。客观的讲,如果不是挖到了GAME FREAK的《口袋妖怪》这个宝贝,N64是绝对会让任天堂死得很难看的。

没有第三方支持的软件商是不可能成功的,世嘉的主机其实也不缺第三方的支持,但是其设计游戏的理念使得主机的销售产生了问题。

世嘉在商业竞争中表现得像一个天才横溢但却过于孩子气的"书呆子",可以这样说,世嘉首先是一个玩家,其次是一个作家,最后才是商人(而且是极不成功的商人)。做游戏的时候,世嘉首先把自己带入玩家的角色,然后从这个"玩家"的角度去考虑,不计成本、不计危险地去开发最好的游戏,他从来不从市场角度出发－或者说,考虑不太现实的未来的收益过多了一些,这样的话,有再多的钱也会很快被耗完。举个例子来说,SEGA在GBA上的CHU CHU ROCKET,游戏整整做了2500关,用了最大的64M卡带和成本很高的SRAM,而其销量根本不足以维持成本－这还是在2001年世嘉因经济窘迫而不得不分社以后发生的事!可想而知当初富裕时的挥霍会有多么可怕。据说在90年代中期,一个一般的游戏设计师只要完成自己的份内的工作,每个项目就可以拿到100万日元的奖金(差不多等于该设计师半年的薪水),只要做出来的游戏好,世嘉在花钱的时候从来不会皱一下眉头。

按理来说这也无可厚非,可问题就出在对于"好"与"坏"的评判,世嘉是以自己而并非市场为标准的,如果游戏得不到玩家的欢迎,世嘉并不会认为是自己的游戏出了问题,而是简单地归咎于时机不够成熟,玩家一时还不能理解自己的作品。世嘉总是说现在吃点亏没关系,未来一定能赚大钱的－问题将来的变数太大了,总是把目光放在无法预测的未来,这样怎么能够赚大钱呢?更要命的是,世嘉不但这样要求自己,还以这种标准来要求其合作伙伴,傻乎乎地要抱着别人一起跳火坑。这就难怪TECMO之类的公司要动些那种有点摆不上台面的手脚来了。

与大多数游戏开发商不同,世嘉的市场部权力非常弱。目前新崛起的一些大型软件公司,比如索尼、UBI等都是以市场部来指导开发部,由市场部分析市场需求后指导开发部的开发工作,但世嘉的做法则是开发部先制作产品,然后再要求市场部尽力推销出去。鉴于世嘉本身的开发实力,很难说这两种方法之间究竟哪种更优秀,但显而易见的,前面一种方法或许会扼杀许多灵感,却能更稳妥地赚到钞票。世嘉在明知自己已经入不敷出的情况下仍然抱着老观念不放,这是一个很大的错误(当然,象世嘉这样老资格的传统型大企业,要一下子改变确实也是相当困难的。这倒是有点像我们境遇不佳的那些国有企业。)

在花钱方面,任天堂和索尼从来不会象世嘉这么干。任天堂就像一个老财迷(没有贬义噢!),不但对合作者精打细算,对于每一个花出去的子儿更要仔细盘算,宁可不赚也不乱花,所以任氏帝国的财富积累很快。而索尼SCEI更是绝不冒险,只相信落在自己口袋里的钱,对任何未得的利益不做过多的期待。SCEI这种概念是随着SCE转型而带来的:SCEI的前身SCE从事的是音乐唱片的推广销售工作,在日本,歌星是被制造出来的,其数量比蚂蚁还多,但走红的时间也相当的短。SCE成功地迫使消费者不停地追求新鲜感,他往往每半年就会推出一批新人新碟,不停地诱使消费者购买新的文化快餐,从中赚取着巨额的利润。SCE转向SCEI之后,这种观念在游戏软件的销售上同样获得了巨大的成功。除非有100%的把握,否则索尼绝不做超过12个月开发周期的游戏。SCEI不停地推动着这个市场的运转,迫使玩家不停地买、不停消费。他们相信只有促进了玩家的消费欲望,才能填满自己的钱包。

和索尼相比,世嘉的商业头脑和经营模式就有点儿戏了。

另外和任天堂相比,让世嘉分心的东西也太多,街机、卡拉OK世嘉都有涉足,而当这些部门亏损的时候就给家用机部门带来了巨大的包袱,如果三者同时"不振",后果就是灾难性的－相信大家都能够理解世嘉的没落究竟是怎么来的了吧?



张:世嘉游戏向来以硬派和创新标新立异,但无论世嘉游戏如何出色,总是难以像任天堂那样依靠本社游戏支持自己的主机。这样看来,世嘉在游戏制作,尤其是公司的经营理念上有什么偏颇之处。

说世嘉游戏"硬派",确切。说世嘉游戏"标新立异",未必。世嘉几乎所有"创新"的游戏都是首先出现在街机上而不是家用机上,而且这种"创新"往往只体现在技术上而不是游戏类型上。最风靡的RPG《勇者斗恶龙》、《最终幻想》系列,音乐游戏《DDR》、《BEAT MANIA》系列,还有《捉猴》、《蚊子》等全新理念的游戏,都不是由世嘉制作的。世嘉对"创新"的理解通常表现在一种对"游戏专业性"的追求上,比如赛车游戏一定作出最真实的手感与车感,格斗游戏一定要作出真正的武打格斗感觉。在这方面,世嘉似乎有些走极致了。它也许从来没有正视过家用机市场,以为将许多街机思路照搬家

用机依旧可行，殊不知在家用机游戏首先要求的是“新、奇、特”，甚至是“不专业”。



S：以技术而论，不是我这个一介玩家能够回答的，而在观念方面，我以为是世嘉强调了游戏的一个本质，即符合时代特征的高度互动性。玩家深入到游戏内核一直是业界较成功的公司所追求的目标，而外在样式（也即玩家所接触的交互层面）的创新与发展却是游戏产业永恒的主题。高信息流动的时代背景下，电玩消费者的需求也有了新的变化，社会生活的现象物化在游戏之中，是当今游戏界的一大主流课题，而世嘉的功绩是时时刻刻拓宽着这份课题的考察角度，也是最敢于将人类社会可见的现象和族群活动形式体现在游戏之中的。游戏是对生活虚拟及仿真的二律背反，世嘉努力丰富着仿真层次的内涵，换一个其实不太恰当的名词来说，世嘉的最大荣耀是她的“前卫”，她的敢于“前卫”，同时也是失败之始。这似乎矛盾，但无可避免，任何一种艺术样式到达扬弃上升的阶段，来自于传统势力的阻挠总是变得异常的顽固，以《勇者斗恶龙》自我标榜的 ENIX，至少从目前看来，还尚且不肯进入世嘉等少数开拓者的阵营，逃避牺牲的可能，世嘉却不这么做。

世嘉游戏的“场容”有多大？街机风格很强调信息流动性和时段概念，不容易形成长期的消费热点，说的通俗点，过过瘾的事没有人会拒绝，但若要你长期过瘾而没有一点内容上的稳定投入感，多少就会疲倦了。

NINTENDO 的“强制性单向选择”无论世嘉是否同意，但商业的一条规则在于产品的印象重于产品的质量，老老实实的做买卖，一方面事倍功半，一方面拥护者的跟风心理和“执迷受虐”心理得不到满足，亲和力就减弱了不少。抛去作品质量确实令人满意不提，无论你对于 NINTENDO 的“精英制”是否赞同，思考的同时无形中已经接受了 NINTENDO 就是精英的概念，而且没有时间来质疑。同样以本社作品为主的世嘉，却不见得有多少这样的横向比较。

另外，主机面世的领先不但在技术上容易落人后，造成了机能的段差，而且，开拓者的功绩在于植树，自己纳凉的却很少，游戏制作上的问题也如出一辙。悲壮而伟大的世嘉，值得人敬佩，却不能不说他们多多少少有点“傻”。

■世嘉失败的大检讨

一个市场的发展需要企业来对用户加以引导，从传统的玩家扩展到所谓的“非玩家”，这就是引导。但是，引导不代表强行的改变，用户层的变迁也有一个过渡期的存在，如何保证平衡的发展态势是最值得注意的。



主：一般认为，世嘉 SS 和 DC 的失败在于没有吸引 Light user 这一庞大的市场族群。您认为这是根本或主要的原因吗？



叶：是的。比较有趣的是，我看到国内有一些人对世嘉的所谓“专业”和 LIGHT USER 这个消费层有不同的观点，他们认为世嘉的游戏并不“专业”，而 LIGHT USER 层也并不存在。能够发表自己的看法当然是很重要的，但是我们在这里瞎猜却根本起不到任何作用。事实上，在绝大多数的日本人眼里，世嘉的游戏就是针对那些以游戏为生的“专业游戏人士”的，通过 MD、SS 以及街机游戏的长期熏陶，世嘉游戏过于 HARDCORE 在日本消费者心中已经是根深蒂固的观念－甚至连“樱大战”也被玩家认为是过于“专业”了，而 LIGHT USER 对此则有本能的反感。

LIGHT USER 是索尼提出的概念，意指那些平时很少玩游戏的随意性很大的群体，虽然这个群体基数巨大，但世嘉自己却不屑于做面向 LIGHT USER 的游戏，SEGA 一直认为游戏是应该给 GAMER 玩的，LIGHT USER 喜欢的都是烂游戏－这种观念当然顽固和愚蠢得可笑，但却是不幸的事实，其结果就是造成了到现在世嘉根本就不会做这种游戏，所以哪怕 DC 已经决定要改头换面，世嘉还是难以拉拢 LIGHT USER。而日本目前的传统型玩家数量已经日益减少，看不到这个事实，也就难怪世嘉要输两次了。

世嘉的唯一例外是水口哲也，此人是世嘉中硕果仅存的以 LIGHT USER 为主要受众的制作人，《太空频道 5》就是他的杰作。但毫无疑问，如果没有 DC 的转型，象水口哲也这样的制作人绝对不会在世嘉出现。



张：关于这一点我只想说一句，所谓 LIGHT USER 永远是游戏市场的主流，放弃这些人就等于放弃游戏市场。



S：毫无疑问，定位方向的偏颇和主机的失败有着不容忽视的关系，但我认为，世嘉的失败并不仅仅只有那么简单。

我们回过头来，看看 32 位机时代，SS 依靠着杰出的传统游戏吸引着一大批用户，但 PS 的包容兼蓄使其拉来许多强缘，作品的类型拓宽也成为了可能，加上索尼一向的营销理念，使得“非玩家”们最终选择了 PS。这诚然是事实，但到了 DC 时代，吸取教训的世嘉何尝不把新生代的游戏带上自己的主机上呢？最后还是一样的失败。

我认为，SS 的失败，不在于没有吸引“非玩家”，恰恰是忽视了传统玩家所能起到的作用。“FF7”的一锤定音，使得以后人们

20 世纪 90 年代上

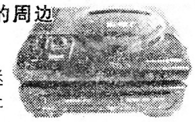
■1990.9，GAME GEAR 发售，19800 日元。
■1991.5，TERADRIVE 发售，148000 日元。
■1991.12.12，MEGA CD 发售，49800 日元。
■1992.4.1，WONDER MEGA RG－M1 发售，82800 日元。
■1993.4.23，MEGA DRIVE 2 发售，12800 日元。
■1994.4.23，MEGA CD2 发售，29800 日元。
■1993.7.2，WONDER MEGA RG－M2 发售，59800 日元。
■1993.8.20，LASER ACTIVE SYSTEM 发售，20000 日元。
■1994.3.10，MEGA JET 发售，15000 日元。
■1994.4，SEGA CDX 发售，39800 日元。
■1994.9，CSD－GM1 发售，45000 日元。
■1994.11.22，SEGA SATURN（HST－001）发售，44300 日元。
■1994.11.22，V SEGA SATURN（RG－JX1）发售，44800 日元。
■1994.12.3，SUPER 32X 发售，16800 日元。

掌上游戏的首次尝试
GAME GEAR



GG 是 SEGA 在 1990 年出品的第一台掌机，强调价格低廉且搭配 TV TUNER，在不玩游戏的情况下也可拿来当液晶电视使用，且低于 2 万日圆。这也是 SEGA 对掌机市场的首次挑战。GG 所采用的专用软件本身与 MARK Ⅲ及 MASTER SYSTEM 的软件不相容，这是 SEGA 在策略上非常可惜的地方。因为 GG 本身所采用的 CPU 为 Z－80A，S 与 MASTER SYSTEM 的 Z－80A 一样，所以在当时如果直接向下相容，充份的利用既有资源，也许尚能跟任天堂的 GB 一较长短。

以 CD 媒体为诉求的周边
MEGA CD



在众多 SEGA 迷的期待下，SEGA 终于发售了 MEGA－CD，在那时还有很多玩家期待着 MEGA－CD 与 MD 的组合下，SFC 一定不是对手。但是遗憾的是 MEGA－CD 还是无法挽回大局。在本机体中，将旋转，缩小，放大等绚丽的功能，列为 MEGA－CD 的基本功能。另外 MEGA－CD 最大的特征为搭载着 6M 的大容量 RAM，所以相对的在处理资料的速度上也提升了不少。在搭载了立体音效 8 频道的 PCM 音源上也有不错的表现。只可惜高价位的周边让大部分的玩家望之却步。

次世代战争旗手
SEGA SATURN



由 SEGA 与 VICTOR、HITACHI、YAMAHA 等协力厂商合作开发的 32 位次世代游戏机。SS 主要由 2 颗 32 位元 CPU 所组成，并搭载了演算 3D 专用的特制晶片，显示色数高达 1677 万色，以及 16M bit 工作 RAM、12Mbit 影像 RAM 与 4M bit 音效 RAM，使得 CR－ROM 的处理时间与次数都大幅度的减少，丰富的 PCM32 频道音源，能够同时发出种类丰富的声音。

往往为世嘉及任天堂痛心疾首，这款能充分代表当时技术力的大作却是依靠什么来卖钱？仅仅是画面的震撼吗？从内核上来讲，许多老玩家们都感慨7代以后，FF系列游戏质量低于6代以前，但无论如何，7代里所包含的传统因素远远高于它的创新，这也是为什么《DQ7》的宣布奠定了PS的胜局，SCEI本社一线作品都是中规中据的RPG的缘故。一个市场的发展需要企业来对用户加以引导，从传统的玩家扩展到所谓的“非玩家”（这个名词是不对的，从精神实质上而言，能够接受多元化娱乐媒体、并且不抱着过分的“专业”态度的用户才是真正的“玩家”），这就是引导。但是，引导不代表强行的改变，用户层的变迁也有一个过渡期的存在，如何保证平衡的发展态势是最值得注意的，比较一下SS和PS这两台主机的衰退期，就可以发现，一个靠H游戏苟延残喘，吸引的还是“传统玩家”吗；一个在销量榜上频频露面的却恰恰都是传统类型的游戏，这，难道不有趣吗？

到了DC时代，世嘉算是“痛改前非”，面世之初，游戏就具有很明显的非玩家族群倾向，甚至至今为止，都有许多“非玩家”迷恋DC。但世家却又忘了，转型期的市场和业界，传统势力的阻挠会比以往来得强烈，不然真正落后一代的PS靠什么来对抗DC？一台缺少RPG、缺少主流游戏，以《莎木》这样超前于时代的作品作为自己的精神象征，也难怪标榜传统游戏因素的《格兰蒂亚2》销售成绩并不理想。似乎角色上产生了对换，但因为时代的影响，前后错位的世嘉就只能失败了。

有人说，PS游戏因为难度低，因而吸引了广大“非玩家”，所以PS便成为这种定位的主机，这也对，也不对。难度从来不能代表游戏性，而且除了AVG和ACT外，难度的高低更远远不代表玩者的水平，PS是以时尚非专业的外壳包裹了传统专业的灵魂，到了新世纪的变迁之刻，游戏的总体风格才发生了全面的蜕变。

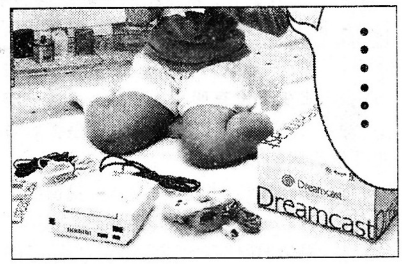
主：世嘉从一个软硬兼施的游戏大腕转变为一个软件商不仅对世嘉、对整个游戏业都是一个影响深远的决定。世嘉做出这一决定的原因是什么？这是惟一和正确的决定吗？她会失去原有世嘉迷的支持吗？

S：这个转变只能是世嘉痛定思痛的结果。长年的运作虽然以失败告终，但在这十多年发展硬件的历史中，世嘉的软件制作能力还是得到了很多的认同。当一个企业因为支柱产品的运营不利而背上大量的赤字，同时现有的庞大公司格局又不容解体的时候，转型是唯一的一条道路。如果有可能，任何平台厂商都不愿意失去自己的硬件平台，因为那是一个固定和长期的摇钱树，也只有世嘉，因为经营理念产生偏差、但同时制作能力属业界一流，方能适合于这样的转型。如果是索尼，不可能变为软件厂商的。

我觉得，所谓“世嘉迷”的提法，更有可能的是指我们国内。曾经问过一个日本朋友，为什么DC的游戏普遍精彩但却得不到相应的销路，回答是“因为这不是主流，PS才是。”回答很简单，反映的确是实际。我想，如果说起“任天堂迷”，可能回应者更少吧，但为什么销售额总是那么“恐怖”？公司形象的建立对消费者而言确实重要，但这必需是建立在良好的产品形象之上的。而且对于一个公司的产品而言，也必须分清楚主打和从属，商业，如果是单纯的一加一，决不等于二。子公司分别对应各个平台，正是世嘉清醒的看到了这一点，让公司旗下的商品形象分散开来，产生最大的效应值，这就是世嘉转型后的准确道路。从游戏来说，支持“世嘉系”（因为出现的都是子公司的名称了）的用户一定大大增加，如果说“世嘉迷”只是“世嘉主机迷”的话，我想他们更希望多产生一些“索尼克迷”、“樱迷”、“VR迷”。

叶：世嘉的这个决定是唯一的，因为身陷财政困境的他已经无从选择了。但是否正确现在还很难讲，关键还是要看他的发展。世嘉能否在财政压迫下和其他平台上保持原有的软件风格是一个大前提。世嘉吸引SEGA FANS的是他不拘一格的游戏理念和对游戏本身的追求，但这一切如果因为跨平台发展而改变，世嘉也许将失去他们的支持。

没有了传统拥趸的支持，也许可以给世嘉带来新生，也可能使世嘉走入地狱，但现在谈论这个还为时过早，也许一年以后才能见分晓。



■世嘉前景：乐观还是悲观

世嘉的转型不能简单看成是主机厂商向软件厂商的转变。关键在于，世嘉多年形成的游戏理念是否动摇。是游戏迷改变世嘉，还是世嘉改变游戏迷，这是世嘉不能不面对的大问题。

主：您对世嘉今后的走向怎么看，乐观还是悲观？

叶：据说，世嘉对自己的转型总体来说是看好的。按照世嘉的观点，只要有一个游戏能够大卖就足够翻本了，而现在他把宝押在了《VF4》上。

世嘉之所以会有这样的想法是因为VF曾经给他带来了难以想象的巨额利润，世嘉的新大楼就是靠着《VF2》的成功而盖起来的（真的是单靠一个软件的成功），他正在等待《VF4》也给自己带来如此好运，所以铃木裕这次亲自带队开发PS2版《VF4》也正是这个道理（世嘉以前在自己主机上移植VF系列从来没受到过这种关照）。

当然，努力制作是一件事，是不是真能达到预期的效果就是另外一件事了。《VF4》的街机版受到欢迎并不代表就一定能在以LIGHT USER为主力的PS2上大卖，更何况世嘉还要面临来自《TEKKEN4》的挑战，前途并不那么平坦。如果单靠一个不确定的游戏就过于乐观，到时候恐怕连哭的时候都不会有了，在这方面，世嘉自己已有了太多的教训。

个人认为，世嘉今后的趋势，至少在一年之内，仍然很难判断。我很想看看玩家对这个品牌转“软”之后的认知程度如何，也想看看世嘉究竟是否能够在LIGHT USER层中玩得转。《CRAZY TAXI》的PS2版在美国卖了40万，在已经发售了DC版的基础上来看，这是个很不错的成绩，但是并不能由此推断出世嘉就一定能够翻身。必须看到《CT》的PS2版其移植水平是很差的，如果世嘉持续以这种心态来做移植作品的话，损害的只能是自己的声誉和利益。悲观还是乐观都不重要，重要的，是世嘉一定要把命运握在自己的手上。

S：绝无意外，一派光明。优秀的游戏制作能力得到越来越多的人赞赏、前卫的游戏制作理念得到越来越多的人肯定、跨平台的网络吸引越来越多的人加入、广大的发行渠道得到越来越多的商机、大量名作的移植得到越来越多的利润，加上子公司独立运行后的财务核算单独化，未来的世嘉一定可以取得在游戏街举足轻重的地位，而且其发言权将有可能超越一切软件厂商。这也是一个真正“世嘉迷”乐于看到的情况。

主：世嘉转型向全平台发展，对目前的索尼、任天堂、微软而言，哪家受益最大呢？

叶：尽管已经转型，但是世嘉对昔日的对手仍然表现出自己强烈的好恶。有趣的是，几乎所有世嘉属下的公司都不喜欢索尼，但却都在开发PS2用的软件，其唯一的解释就是世嘉看好PS2将是未来的赢家，他们的加入只是为了赚钱（有点“老子若不是缺钱，才不会……”的样子）；而任天堂也并不讨世嘉的喜欢，很多小组都觉得任氏经常干一些上不了台面的事，很怕山内暗地里使坏，把世嘉的希望扼杀在摇篮里。即便是对任天堂推崇有加的SONIC TEAM，在合作的时候也显得小心翼翼；至于XBOX，是世嘉最不看好的主机，除了SMILE BIT特别起劲之外（SMILE BIT前身是世嘉PC

游戏部，缺少制作家用主机游戏的经验），其他小组的参入只是为了实行跨平台战略增加市场占有率。

从各小组的情况来看，世嘉跨平台战略目前最受益的就是 PS2，考虑到其潜在的巨大市场，世嘉把许多大作都放到了 SONY 的平台上。当然，身为第三方软件商，世嘉有着得天独厚的墙头草优势，一旦哪个机种不行，立刻调枪头也来得及，世嘉完全可以让硬件商吃点自己以前吃过的苦头（笑）。



张：我觉得受益最大的还是索尼。



S：从目前公布的作品来看，PS2 占据了世嘉软件的最强阵容，NGC 得到的 SONIC TEAM 又是最具活力的公司，而 XBOX 则充分的显示了其美式特征。但是不能依据初期的软件名称就可以决定哪家硬件厂商收益最大的。随着硬件竞争格局的变化，世家的天平也不会始终保持，自然而然会向某一方倾斜。但基本说来，对于索尼最有利。

世嘉与索尼的合作奠定了 PS2 将来强力的网络设置，加上 PS2 所拥有的最高软件数量，使得网络收益这一块应该高于其他两台后期的主机。而且，对于软件的发行方面来说，任天堂独占倾向过重，微软又不可能放弃 EA 这个来自同胞的强援，只有部分 PS2 游戏可以借助世嘉成熟和庞大的发行渠道在欧美市场得到较高的开拓。除此以外，因为 PS 系列主机一向以兼容并蓄为特征，容纳来自于世嘉的不同风格的作品也较其他两家更为容易，所以综合来说，还是在 PS2 身上更能体现出世嘉的价值。

当然，从世嘉对 NGC 青睐的态度看，也有不少潜力可供发挥，一切都看任天堂本身是否会有真正的联合发展的意识。



主：最后一个小问题，世嘉是否还会重新染指家用主机市场呢？



叶：这是毫无疑问的。任何一个对世嘉稍有了解的人都会想到，只要还有一线希望，世嘉都绝对不会死了这条心。而事实上，尽管财政上遭受了很大困难，硬件部门的绝大多数员工也被遣散，世嘉对于新主机的研发工作却一直没有停止过（毕竟硬件的早期研发工作不需要大量的人力资源）。目前除了继续与索尼、南梦宫合作生产街机底板之外，世嘉确实还在潜心研究抛弃多边形概念的全新的家用主机。世嘉认为家用主机已经经历了两次变革：从 FC 开始提出 SPRITE 概念，到 SFC 时代达到顶峰并开始走向衰败（所以仍然强调 SPRITE 的 SS 最终失败了）；从 PS 提出 POLYGON 概念，到 PS2 时代达到顶峰，这同时也预示着 POLYGON 技术即将被市场淘汰。世嘉正在考虑在其下一代家用主机中引入一种全新的技术来取代之（这种技术并非是所谓的 NURBS，世嘉曾经对 NURBS 技术研究了 5 年，最终发现其根本不适合适用在家用主机的构架上），而现在唯一的问题就是钱。可以想象，只要世嘉在软件方面获得收益的话，他是必然东山再起，重新打响自己的品牌的。



张：从我个人而言当然希望如此，我甚至还希望 DC 重新投产呢……（苦笑）毕竟，世嘉的软件跟硬件是结合得最紧密的，世嘉风格的游戏也只有在自己的硬件上才能够最好地体现出来。



S：在这一代的主机竞争中，理所当然的不会出现世嘉主机的身影了，而且，即便将来世嘉想重振雄风，加入到平台开发中来，也不会采取过去的方式了。

统合晶片是一个伟大的发明，也是一个开端。家用主机的载体形式从开始到现在没有本质的变化，随着将来影像科技的飞速发展，我们概念中的“主机”也一定会发生外观上的巨变。我个人的臆猜，将来的游戏主机，不外乎两种形式，一是完全的虚拟现实装置，一个就是便携式（但不代表掌机）的高集成模式了。世嘉无疑是为将来在做着准备。

另外，无论将来的游戏平台发生怎样的外观变化，网络是一个必备的终端。而世嘉目前在网络事业上取得的成绩和合作的前景，保证了将来的基础和收益，最关键的是，既然世嘉已不是“硬件厂商”了，三家诸侯和世家的网络合作也毫无顾忌。

作为“主机的世嘉”无疑成为了历史，但作为“平台的世嘉”则永远不会改变。



主：最后，感谢三位佳宾的精彩言论，也感谢各位读者耐心的阅读。如果有机会，我倒想集中谈谈转型后世嘉游戏的风格和评价，这当然有待于观察她在多平台主机上表现。

附录：CSK 创始人大川功病逝



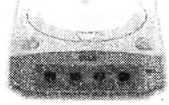
2001 年 3 月 16 日下午 15 点 47 分，日本 CSK 集团创始人、世嘉社长大川功因心脏衰竭，病逝于日本东京医科大学，享年 74 岁。

在日本娱乐业，大川功称得上一位传奇人物。不过最值得称道的并非其事业成就，而是他难得的风范。正当事业发展如日中天之时，大川功却越来越多的投资于公益事业，为日本经济振兴与世界和平奉献自己的力量。今年 1 月 31 日，他再度将个人财产中 850 亿日元全部无偿捐赠给岌岌可危的世嘉。“事业不是仅止一代的，在事业中得到的资金一定要投入到事业中去。”——这就是大川功独特的经营理念。

20 世纪 90 年代下

- 1995，SEGA GENESIS 3(MD3)发售，9800 日元。
- 1995.1，HI SATURN 发售，64800 日元。
- 1995.10，GENESIS NOMAD 发售，19800 日元。
- 1996.3，NEW SEGA SATRUN(白色)发售，20000 日元。
- 1998.12，GPS HI SATRUN 发售，150000 日元。
- 1996.1，NEW V SATRUN(RG－JX2)发售，价格开发。
- 1997，SEGA SATRUN(纪念机)，19800 日元。
- 1998.11.27，DREAMCAST 发售，29800 日元。
- 1999.7.29，DREAMCAST 人面鱼版发售，34800 日元。
- 1999.11.25，DREAMCAST KITTY 版发售，34800 日元。
- 1999.12.16，DREAMCAST 人面鱼圣诞版发售，34800 日元。

赌上社运的新锐主机 DREAMCAST



SEGA 第七代家用游戏机，在 SEGA 家用游戏机中拥有最高性能，搭载着 128bit CPU 而且内置调制解调器，如果拿 Dreamcast 和 SEGA 营业用的基版 MODEL 3 来比较的话也是毫不逊色的。另外 Dreamcast 主机的媒体和一般 CD－ROM 不同，是新规格 GD－ROM 光碟，容量较一般 CD 大。Dreamcast 主机具代表性作品很多，像《VR 战士 3》、《维罗尼卡》、《梦幻之星网络版》以及《灵魂力量》等。

21 世纪……

- 2000.1，SEGA PAD BOX 发售，？？？。
- 2000.2.3，DREAMCAST 生化危机(黑)，34800 日元。
- 2000.2.3，DREAMCAST 生化危机(红)，34800 日元。
- 2000.6，DIVER 2000 SERIES CX－1 发售，88888 日元。
- 2000.12，DREAMCAST 黑色限定版发售，50000 日元。
- 2000.12.28，DREAMCAST 樱大战版发售，25800 日元。
- 2001.3.29，DREAMCAST 金属粉红版发售，14000 日元。
- 2001.3.29，DREAMCAST 金属蓝版发售，14000 日元。
- 20001.3.29，DREAMCAST 金属灰版发售，14000 日元。
- 2001.3.29，DREAMCAST 卡拉 OK 发售，9800 日元。

今后……



SOULCALIBUR II

灵魂能力II

AC	厂商:NAMCO	类型:3D对战ACT
	媒体:SYSTEM 246	发售日:未定

魔剑的追随者们开始新的战斗

塔姬 TAKI



拥有2柄忍者刀(妖门和灭鬼丸)的日本美丽女忍者。

阿斯塔罗斯 ASTAROTH



被称为“无慈悲的破坏者”的他拥有压倒性的破坏力。

卡撒多拉 CASSANDRA

苏菲蒂亚的妹妹，继承姐姐的意志不眠不休地破坏邪剑。





爱娃 IVY





28岁的性感姐姐，使用伸缩自如的蛇腹剑。

御剑平四郎 MITSURUGI

美丽的残像依旧存在，天赋古碎流·改的传人参上。



这个秋天，拳皇的战士们再度向你提出最强的

格斗之王 2001

虽然 SNK 已经是昨日黄花，已被许多玩家抛弃甚至唾骂，但一年一度的 KOF 格斗大会还是会召开的，看——

THE KING OF FIGHTERS 2001

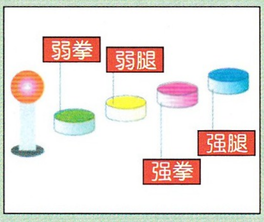
●机种：AC
●厂商：SNK、EOLITH
●类型：格斗 FTG
●媒体：MVS



从“KOF94”开始每年一次的 KOF 系列至今应该是第 8 作了。而最新作采用了 4 对 4 的战斗，“援护者系统”得到大幅变更。追加新角色后KOF以全新的面貌复活了，新生的KOF之战的序幕终于揭开！

采用4对4

基本操作



前后移动：←或→／前冲：→→／后退：←←／跳跃：手柄向上（根据入力时间决定小、中、大）／防御：←（上、中段）或斜下（下段）

紧急回避：←或→ +A+B
吹飞攻击：C+D
援护：B+C
通常投掷：接近←或→ +C 或 D
指令投掷：通常投掷的瞬间 ←或→ + 攻击的按键
受身：摔倒前 A+B

ENTRY No.1

主人公队

移植草稚京的火焰能力的改造人 K 作为队长，机械人马克西和原属红丸队的飞贼麟以及怒队的薇普共 4 人组成了新的主角队。

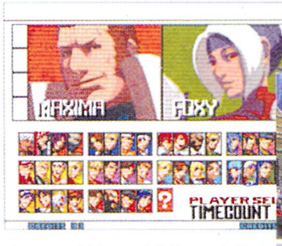
挑战——『KOF』最新作!!



4人加起来也不可怕 1人也可以挑翻群雄

THE KING OF FIGHTERS 2001 New System 1 战术分配选择系统

本作中引人注目的新系统是加入了4对4的战斗系统，直接作战的玩家角色和专门负责援护的援护角色被分开了。可以用直接参战1人加上负责援护的3人共4人，也可以直接参战2人加上负责援护的2人共4人进行战斗，有些类似于“CAPCOM VS SNK”中采用的方式，在KOF史上也许是最具战略性的一作。



加上旧作中的角色总共有40名人物登场的本作令队伍的组合更加多姿多彩。



超强阵容来了!

About TDS

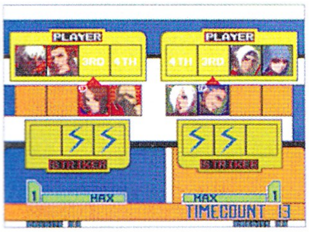
能力槽与损害值的变化

玩家决定上场的角色数目是与能量槽的级数（即“爆豆”的数目）成反比的，例如：4人上场能力槽会比较长，而且只能累积1级；而1人上场时能力槽最短，但能力槽却能累积到4级。另外角色的防御力也会因为出场人数而有所改变，人数越少防御力越高，这样合理的设定会左右战局的进行哦。

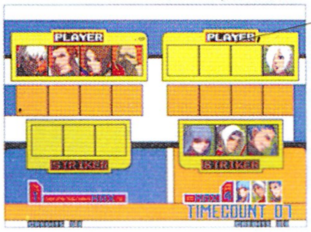
最大4人同时攻击

玩家角色和援护角色

可以任意选择



玩家角色可以直接操作，而援护角色则在特定条件下可以呼出。





如果玩家不想设定援护者也可以。

4的战略分配系统，令战事更加扑朔迷离!



THE KING OF FIGHTERS 2001 New System 2 取消援护者系统

这个系统是从原有的援护系统发展而来的。也就是当角色发动援护时的“呼出动作”作出时进行取消，这样就可以进行玩家－援护－玩家－援护～连续的攻击了。



对于空中的敌手是无法发动的啊！

连续技也大幅扩大



满足右边的条件即可使出取消，同样适用于连续技。

取消援护发动制约

- 攻击地上的对手并被打中时。
- 呼出取消援护后，在同一取消中只能使用1回。
- 能力槽的级数必须在1级以上。

ENTRY No.2

韩国队

依然是金家藩率领的韩国队，其中有个没穿队服的女子。据说喜欢动画片与特摄英雄。这究竟是怎么回事?

八神庵

拉蒙

赛斯

温奈莎

K9999

ENTRY No.3 庵队

好象一匹狼的八神，与前作中主人公队的大部分队员合作，组成了新的队伍。拥有大蛇之血的八神的胸中是否依然燃烧着挑战草稚之炎呢？

New System 3 超级取消系统

前作中的模式发动、超必杀、MAX超必杀和防御取消系统被取消。取而代之的是加入了必杀技取消＋超必杀的新系统，恐怖的连续攻击的“超级取消系统”会令战斗更加白热化，有些类似“街霸 III3RD”。当然这种系统也是要消耗大量能量槽的。



超必杀技还是援护？级数的使用到了这代很重要。

奈斯的威胁 再临

秘密结社奈斯——是一个一切都被谜包围的谜之组织。不论是前作的总BOSS——ZERO还是许多有关人物的出现都将本已经很“谜团”的奈斯又笼罩了一层朦胧而恐怖的阴云，特别是K9999的出现更成为本作的焦点，他那有些傻气又有些忧郁的表情确实很令人难以琢磨。

库拉·戴雅蒙特

安赫尔

佛克西

ENTRY No.4 奈斯队

前作中作为援护角色登场的奈斯上级干部佛克西和特殊工作人员库拉一同参战，新人K9999与安赫尔的加入使得这个队伍更加神秘。K9999 也是克隆人吗？

神豪鬼



他的正体是与卢卡尔战斗时，体内被注入“暗黑力量”的豪鬼。在他体内2种相容的力量侵蚀着他，产生出这可怖的将反射葬送的人物。与“街霸 ZERO2”中的真豪鬼的招式有所不同，被称之为超过神的斗者。





←看，“天”变成“神”了。
↓轻轻一跳即可发出两发斩空波动拳，足以称为是系列中最强的豪鬼。





CAPCOM对SNK2 百万之战

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

PS2、DC	厂商：CAPCOM、SNK 类型：格斗FTG
	媒体：DVD-ROM、GD-ROM 发售日：2001.9.13

最终首领大公开

上帝卢卡尔





吸收豪鬼持有的“杀意之波动”，将自身的暗黑力量与之强行融合的卢卡尔。由于具有天才的格斗感觉，豪鬼的必杀技“阿修罗闪空”和“瞬狱杀”很快就被卢卡尔顺利习得。与“KOF95”中的终极卢卡尔相比，他拥有更惊异的破坏力。

出现条件：决胜战终了前①取得1500000以上的GP ②决胜战起码取得1局以上的胜利（类似与KOF的决胜战）③战胜乱入角色。最少满足2个条件后方可与真BOSS对战。

←↓上帝卢卡尔版本的瞬狱杀（最终审判）和阿修罗闪空（黄金之道）确实有够夸张。

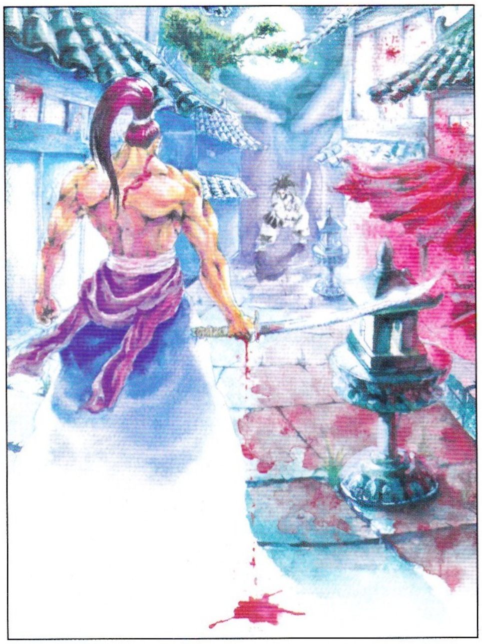




大墙画廊

彩版vol.56

廊主：SHADOW PHOENIX



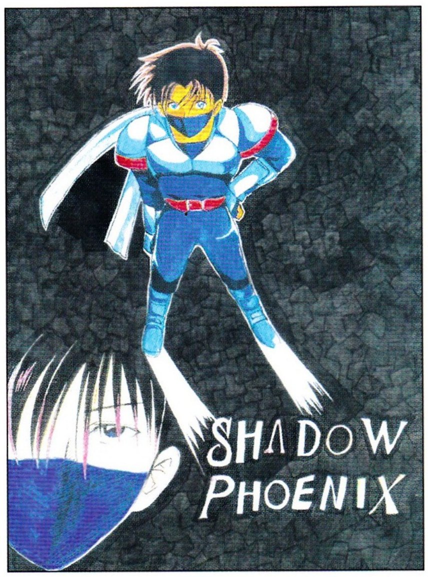
《月光下的对决》四川都江堰 李晓嵩

梅鸳毒滴下的血、天上月撒下的凝光、巷尾等待的霸王丸……



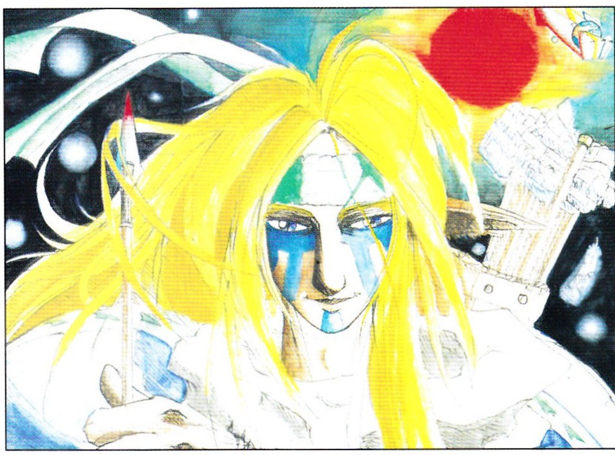
《Q版EVA》长春 于彦舒

想起电视中播放的所谓什么“天鹰战士”的中文主题曲，不由心中一凛。



《SP》广西钟山 莫剑

登出来就有以公谋私的嫌疑，怎么着……



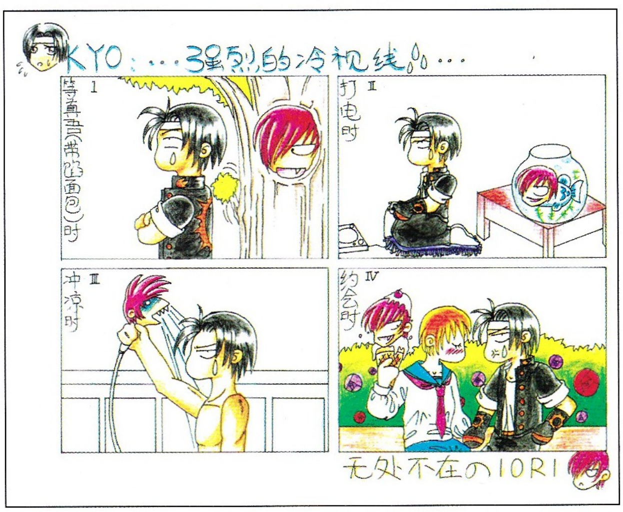
《魔兽争霸2·精灵·神射手》重庆 陈柯

想起了街霸中的猎鹰和猫和老鼠中TOM的印第安扮相。



《永远的最终幻想》唐山 王林

似乎2人瘦弱的身体支撑不住略显有些大的脑袋哦，还在那里卿卿我我！



《京和庵》郑州 蚯蚓

真的很同情被八神干扰了私生活的草雉，但为何不去将八神消灭呢？

摩天楼的911陨落
国足的世界杯梦想成真
电软的大搬家
阿富汗人民的血泪
以及许许多多 是是非非 恩恩怨怨
都发生在九、十月萧瑟的秋风中
莫非今年的冬天会很冷…… 也许明年的春天会更美…… ——Shadow Phoenix



《真人快打》北京 陆明

早年的电影"魔宫帝国"和软体动物当年的至爱都是这充满灵异人士的MORTAL KOMBAT。

《无题》 重庆 冯亮

樱木这样的打扮难道是要和"流川命"那三个女孩一起为"狐狸"加油吗?





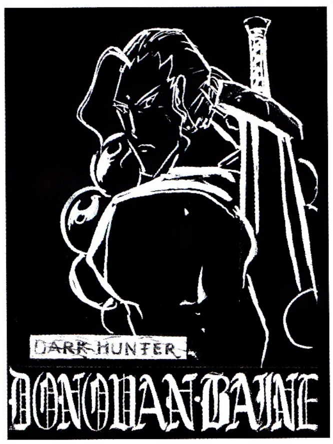
《拳场》 乌鲁木齐 孙林涛

如此的身形真的很"つ"(编辑部中"强"(つよい)的简称)，瘦弱的SP的梦想啊!



《FFX—提达》江苏洪泽 寂光

在FFX中驾驭大象(彩火??)渡过幻光河的小怪物被创世神剑挑着干什么呢?



《Donovan》江苏 李金辉

比起FFX中阿龙的正宗刀(很象芭蕉扇?)来多诺凡的大刀也就算个"中柄"了。



《盗墓者4》深圳 二弟画郎

这么凶悍的劳拉比起安吉莉娜来显得更野性、更有种原始的躁动。



《奔跑中的青年》唐山 耿军

这位男青年跑得如此玩命究竟是为什么呢?僵尸并没有追啊?

街机风暴

VOL.2 把街机厅当自己的舞台

KEYWORD MUSIC

音乐篇

音乐游戏是在这几年才开始出现，算是比较年轻化的游戏类型，不过确实也带给街机厅全新的视野，尤其是DDR系列，更是红遍全中国大街小巷，就算不知它的本名，也知道什么是跳舞机了吧，想想那时那首大热的"Butterfly"吧。

1 Guitar Freaks 5th&Drum Mania 4th &Keyboard Mania 2nd 大连线

在音乐游戏中，唯一能够同时最高五个人连线的游戏，两个吉他手，两个Keyboard手，再加上一个鼓手。由于保留了所有前几代的歌，所以游戏里的藏歌量非常惊人，唯一可惜的是能够三台游戏同时连线的歌就很少。连线的中心是鼓手的DM4，所以记得连线时要先让鼓手开始，连线才会比较顺利。

DM和KM的操作方法说明比较简单，像KM只要对准画面上的按键，然后在从画面上方下来的音符和下方的判定线重叠时按下按钮就行了，可是千万不要天真的以为“只是按个钮而已，没什么难度嘛。”所以适当的练习是必要的。

至于GF的操作比较难理解一点，但是跟另外两个乐器比起来反而还比较简单呢。吉他的上方有三颗按钮，只要按住上面的按钮然后拨动下方的拨片就对了，就跟真正的吉他一样。唯一要注意的就是GF的音符是由下往上的，判定线是在画面的上方，不要忘记了哦。

评语

音乐游戏之中就属这组乐队Game最令人热血，摇滚乐对年轻人有着令人难以抵抗的魔力，高分贝的吉他和节拍精神的鼓再加上各种迷人音效的键盘，最适合想狂野一下的玩家！

■基本资料

厂商：KONAMI

评价：★★★★★★★★★

上手难度：中上





2 Dance Dance Revolution 5th

时下的年轻人一定知道的游戏“DDR”，虽然只是少少的四个踏板，但是却也横扫了整个电玩界，一度成为电玩界中少男少女尖叫的对象。当然不可避免的市面上也出现了许多模仿的游戏。

DDR的游戏方法非常容易理解，画面上有四个箭头，当画面下方出现的箭头和上面的“对准”时用箭头重叠时踩下踏板就行了。游戏里面还附加了许多模式，比如说箭头会消失、变快、或突然出现，也有让高级玩家表演用的Double模式，这是一个人控制两块踏板的模式。很难！但也是DDR玩家的终极目标，加油吧！

■基本资料

厂商：KONAMI

评价：★★★★★★★★

上手难度：中上

评语

家喻户晓的游戏当然不必我再多说，不过对玩家而言最吸引人的还是因为它能够满足表演的欲望。在一般的游戏上面，我们很难让外行人知道正在玩的这个有到底有多厉害，但DDR却能够立刻看出上面的玩家是个高手，正是因为如此，才这么多的人乐此不疲，愿意创造出更多的花招来吸引观众。如果你是个表演欲旺盛的人，那这个游戏一定非常适合你。

3 Para Para Paradise

■基本资料

厂商：KONAMI

评价：★★★★★★★★

上手难度：普通

跟DDR不同但本质却一样，另一种截然不同的舞步，那就是PARAPARA舞。Parapara是一种在日本红透半边天的舞步，靠的是手部做出来的变化，构成独特的动作，脚步则几乎不用移动。Parapara的音乐本身相当轻快、柔和、很适合女性玩家，所以这款游戏在日本的人气自不在话下。



然而我国街机厅非常难得见到女性玩家，所以很可惜。就连笔者这样的电玩狂热者也很少看到Parapara跳得好，而且又是美女的例子(真可悲…)。至于游戏方法也不难理解，只是使用的科技比较新奇罢了。在机台前方地上会看到五个感应器，只要你用任何物体放到感应器的正上方就算是按钮了(跟红外线防盗器是同样意思)。

评语 跟DDR比较起来，可以发挥的空间较大，而且动作也很好看，只是要花点时间研究舞步。非常适合女性玩家，因为它不太需要体力，而且女孩子的手比较细，挥起来才好看嘛。

舞出最强的ParaPara!

4 EZ2 Dancer

■基本资料

厂商：AmuseWorld

评价：★★★★★★★★

上手难度：中上

韩国出品的跳舞机，不太相同的是它只有三个踏板，以及两个感应器。只要玩过的玩家一定立刻就会发现它最吸引人的居然不是音乐，而是那美到极点的动画和图片，韩国人的画功真不是吹的。里面收录的曲子有不少是韩文的，当然也有很多外国名曲。



游戏的方法有点像是DDR加Parapara，如果上述的两个游戏你都会玩的话，EZ2 Dancer一定也难不倒你。当画面上的音符和判定线重叠时，踩下踏板或是用手在感应器上面或下面挥动，就是这么简单。

评语 从这个游戏就可以看出韩国的技术力果然先进，能够集其他音乐游戏的大成于一身，但若是比画面的精美度，我一定立刻就选这台，MM的动画真的很吸引人！

5 Rock Fever EX

■基本资料

厂商：IGS

评价：★★★★★★★

上手难度：普通

台湾省IGS研发出来的音乐游戏，而且还是第二作了哦。里面收录的都是滚石唱片的曲子，其中包括"轧车"、"树枝孤鸟"等等人气歌曲。既然是第二作，当然加入了许多的隐藏模式，供玩家"自残"一下。



机台上一共有六颗按钮，机台下方还有一个踏板，以此来控制游戏。按钮分别是两颗红色、四颗蓝色，跟画面上的音符一样，踏板则是绿色。跟其他类似游戏不一样的是你可以选择音符要由上往下，还是由下往上。而且音符的形状也可以变换，算是增添点新鲜感。

评语 非常好上手的游戏，曲子对我国玩家来说亲切感也十足，对战模式也可以吸引不少玩家。最重要的还是，这些曲子是中文的啊！

展开疯狂爱乐行动，GO, MUSIC!!



PRPR台子上方的这几个点就是红外线感应的地方。

一起跳吧！！

■历史名作

6 SAMBA DE AMIGO

厂商：SEGA

SEGA在音乐游戏的领域并不是很多作品，不过这一款SAMB DE AMIGO是相当具有特色的。游戏的音乐是以拉丁曲风为主，玩家要用沙锤去摇摇摇，还需要配合游戏摆出各式各样的动作以及姿势，难度也颇高喔！



7 夏日铃鼓

厂商：SEGA

铃鼓也能拿来玩游戏？不要怀疑，这款"夏日铃鼓"就是用铃鼓来玩。玩法相似于SAMBA DE AMIGO，不过难度也简单了许多，适合女性以及年纪较小的玩家玩。



游戏厅小常识 2 表演篇

因为有些音乐游戏在玩的过程，可能会动到身体或是出现动作比较大的姿势，所以玩家一方面在享受游戏时，也要注意一下是否会影响到一旁在玩或是在看的其它玩家。毕竟街机厅算是公共场所，并不是自己的家，所以玩归玩，千万不要影响到别人哦！



玩游戏是很好的休闲活动，不过这是要注意一下身边是否有人喔！

考验你的准确度 射击篇

KEYWORD : MUSIC

枪类射击游戏，也是非常受欢迎的哦，但是总给人的感觉就是千篇一律地拿枪打人，没什么变化。不过最近几款枪战游戏却能让玩家感受到不同的风貌，如消防员和新宿24小时等，都代表着枪战游戏已经进化到另一个阶段。

1 The House of The Dead(死亡之屋)

■基本资料

厂商：SEGA

评价：★★★★★★★★

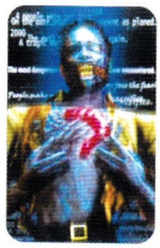
上手难度：难

枪战类型的名作， SEGA 出品的《死亡之屋》系列曾经大大的流行过一阵子，而且就算现在回去玩，也一样乐趣十足。画面精美的程度让僵尸变得栩栩如生，另外独创的路线分支也让乐趣变得更多。

难度老实说蛮高的，可能是因为敌人的“生命力”都太强，所以更难打死。但是不表示不能一币通关哦，能够达到如此境界的高手，我保证一定会获得满堂贺彩。游戏方法就是用你手上的枪把敌人打到尸骨无存这么简单，但是要注意子弹可是会用完的，所以每当子弹打完了还在那里开枪，空气是打不死怪物的。游戏途中还会看到医药箱，只要朝箱子开一枪就可以回复体力。



评语 吓人的怪物，精彩的场景、再加上痛快的开枪，会被称做名作不是没有原因的。笔者当初也曾被这款游戏迷得神魂颠倒，每天就是跟怪物争一口气，越到后面敌人越硬，每场游戏一路打下来，不手软才怪。



因为死亡之屋的僵尸造型恐怖，所以让不少胆子小的玩家怯步。

杀啊！！



2 ザ・警察官～新宿 24 小时～

以前有没有想过可以亲身在枪战现场里移行换位？这片游戏刚好就能完成你的梦想。它使用光感应器来抓取玩家所站的位置，于是玩家就能自由的左右移动闪子弹，够神奇吧！目前它能接收的行动有站着或蹲下、左右移动而已，或许迟早会演变成可以自由向战场里的任一角落行动吧！

游戏方法非常简单，原则上只要将画面上的罪犯全数击倒，就会自动前进。以及画面上的所有障碍物都可以拿来躲子弹，只是你必须“真的”躲进去。很特别的是，在你玩完之后会发现，这款游戏还真需要体力哦！这样闪来闪去其实很累的。至于补子弹的方法，只要躲到障碍物后面就会自动补充了，够简单了吧！



■基本资料

厂商：KONAMI

评价：★★★★★★★★★

上手难度：普通



玩游戏还要亲自躲子弹，就是这款游戏的特色。

因为游戏是用红外线感应的，所以玩家一定要站在格子里玩，而且还不能戴帽子。



评语 枪战游戏划时代的名作，以后使用同样技术的游戏一定越来越多。能够自己闪子弹，相对的真实感就更高。美中不足的就是武器太少了，如果再加入更多的武器种类，或是更特别的场景就更完美了，期待2代的出现。

3 消防员

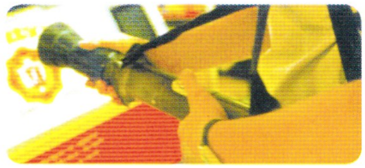
很特殊的游戏，虽然用的不是枪而是水管，但基本上跟枪战游戏是相同的。消防员要对抗当然是火，可是游戏里的火简直就像有生命一样，可以从各种角度燃烧，有几个场面是非常非常壮观，千万记得一定要看！

■基本资料
厂商：SEGA
评价：★★★★★★★
上手难度：中上



操作的方法有点特别，首先要知道水管的水是不会停的，玩家只能控制水量的大小，方法是水管的最前端有个控制器，前后拉就能够控制水量的大小了。最重要的是画面上方的“水量表”，当你开大水消火的时候，它会减少的很快。相反的，当你用小水灭火时，它就会慢慢的回复。游戏的决窍就在于水量的控制，以及灭火的速度。

评语 难得一见的好游戏，充分利用火焰的壮观造成视觉上的享受，而且采用计时制，所以难度对一般玩家也容易接受。何况，救人比杀人还是打僵尸高尚多了吧，女朋友也比较不会乱吼乱叫（笑）。



拿起水管后，彷佛成为一个真正的消防员。

4 PLANET HARRIERS（太空哈利 2）

超名作的第二代，相信游戏龄在10年以上的玩家一定记得“太空哈利”四个字，一根操作杆，控制一个抱着大炮的金发战士，对抗各种未来机器。在当时那种声光效果，以及高超的难度让玩家为之疯狂。现在这部续作也继承了原来的精神，同样有美丽的画面和刺激感。游戏中有四个角色可选，基本上性能只有小小差异而已。



操作杆上有两颗按钮，一个是食指、一个是姆指，食指的是普通子弹，可以连射但是没有追踪性能。姆指则是锁定攻击，按住之后用照准镜锁定敌人，放开按钮就会射出飞弹将敌人击落。操作杆的左边有一颗按钮，这是炸弹钮，当你感到危急的时候按下去，就可以放出炸弹将画面上的敌人和敌弹扫光。游戏中途还可以买道具哦。

■基本资料
厂商：SEGA
评价：★★★★★★★★★
上手难度：难

评语 如果单以射击的观点来看，太空哈利2代是比较过瘾的游戏，因为敌人和我的子弹都很快，而且爆破、背景又漂亮，综合在一起就会变得很刺激，不愧是名作的续篇，喜欢太空哈利的玩家可别错过了。

5 Time Crisis

枪击游戏中很少有这类两个玩家的游戏进程不同，而且又可以互相掩护的。故事剧情也很完整，一边玩还可以一边看故事。另外一个特点就是，机器下方有一个脚踏板，可以控制主角的动作。不踩的时候主角会躲在障碍物后面，而且还会自动补充子弹。踩下去的话就会站出去看得见敌人的地方。

■基本资料
厂商：NAMCO
评价：★★★★★★★
上手难度：易



游戏中要注意红色的子弹，那些才是真正会伤害你的。还要记得活用脚踏板，跟敌人直接火拼是没好处的，先等到他们的子弹过去之后再出来打死他们才是上上之策。

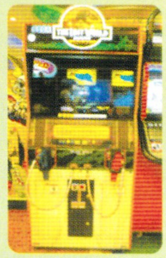
评语 以上介绍的枪击游戏之中，以这款最好上手，如果是新手的话不如先试着从这款开始，苦练一阵之后再换高难度一点的游戏，可以省下比较多的“学费”。

■历史名作

6 侏罗纪公园之失落的世界

厂商：SEGA

这款游戏是在电影侏罗纪公园第二集上映时推出，玩家面对的敌人当然就是恐龙。游戏难易并不会很高，所以适合初学者玩，不过恐龙吃人倒是有点血惺哩！



7 CONFIDENTIAL MISSION

厂商：SEGA

有别于SGEA枪战游戏名作VR战警，这一款《机密任务》玩家扮演的是间谍。游戏中除了一般关卡外，也有相当多的小游戏，千万不要小看这些小游戏喔，那可是会影响到整体剧情的发展。



8 NINJA ASSAULT

厂商：NAMCO

在玩《忍者攻击》时，会有点怪怪的感觉，因为游戏是拿枪射击，但是玩家操作的却是古时候的忍者…虽然这么说，但是游戏内容还是挺不错的。



游戏厅小常识 3 询问篇

在街机厅里，如果有机台坏掉或是游戏上不了解地方，都可以询问工作人员，他们都会细心的帮助解决疑惑。可不要投币下去玩发现机台坏掉时，在那用力的破坏呀，这样做可是于事无补的哩。



如果有不懂就问工作人员，通常都可以得到满意的答案。



我要与你一起出去玩，到处逛啊！

“随身玩伴”系列一直作为培养类游戏，不停地散发着它的迷人魅力。本作中将与多罗一起散步然后拍摄纪念照片的要素进行强化，进而成为本作的主题诉求。多罗的喜怒哀乐你都会强烈地感觉到，一起与它在假日中寻找快乐吧！



在公园中多罗会提出与你一起玩耍的要求哦！不由想起编辑部中自称“多罗”的风林，他也经常自恃年少提出许多过份的要求哦……

仔细听多罗的话～ 你就会得到前所未有的收获～



因为多罗极其旺盛的好奇心，所以带它出去玩耍的时候它会提出数不胜数的问题，你要用你的知识和聪明的头脑来教导它，不然你会无法面对我们可爱的多罗，感到自卑的。

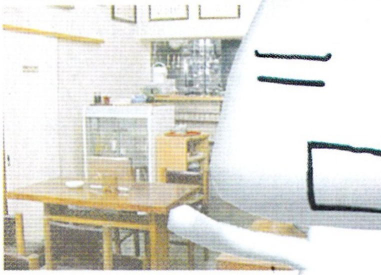


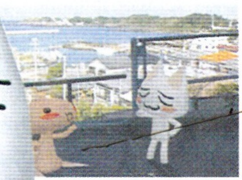
教语言的方法与“随身玩伴”采用同样的方式。

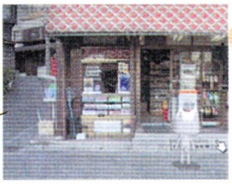


与它聊天是本系列的最大魅力所在，此次被强化了很多哦。

以日本神奈川县的三浦半岛为舞台







景色优美的街道很惬意吧

事实上，游戏的舞台是日本的神奈川县的三浦半岛。杂货店、公园等等所有的一切都完整真实地呈现在你眼前，没有去过日本的朋友这次就与多罗一起去吧！

多罗与你2人的可爱旅行～

トロと休日™





多罗与假日

- 厂商：SCEJ
- 类型：虚拟情感交流
- 媒体：DVD--ROM
- 发售日：2001.11.29
- PS2

http://www.scei.co.jp/



本作不同于以往的系列，并不对应PDA，而是直接以在PS2上游戏时的情感来交流，一起去和多罗聊天、郊游、渡过一个愉快的假期吧！

机甲光辉再临

機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン DX デラックス

机动战士高达 联邦VS吉翁EX







以宇宙为舞台！

AC、PS2	厂商：BANPRESTO、CAPCOM　类型：动画机器人ACT
	媒体：NAOMI、DVD-ROM 发售日：2001年9月下旬、2001.12.12

联邦与吉翁的激战、舞台将移往浩瀚无垠的宇宙！

时间设定为一年战争，能让四位玩家选择操纵联邦军或是吉翁军、彼此同时战斗的动作游戏“机动战士 联邦vs吉翁”现在追加了新内容、新的“DX”版即将登场了！本作将作为街机版续作登场，而不是简单移植！这次追加了阿巴瓦空宙域、所罗门宙域等5个有名的宇宙战场，而游戏方法也承袭前作，先击破敌机让对方“战力计量”减为0就算获胜。不单在画面上大幅度进化，还加了许多家用机原创模式。与你的伙伴一起展开2对2的激烈战斗，并肩前行，缔造前所未有的丰富战果！



←首先必须把握战场特性，不过初次的宇宙战能顺利吗？



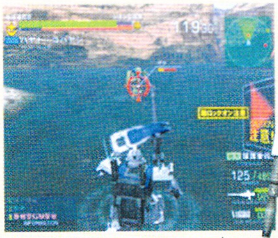
←初代高达等所有的机体在刚开始时都可以选择。



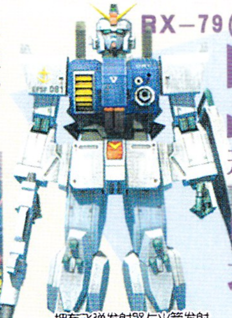
以蓝色的地球为背景、激烈的战火更加蔓延！

新MS参战！

联邦军新增了3种机体，不过“陆战型高达”只能在地上舞台使用，而“铁球”也是限制在宇宙空间或宇宙要塞中才能使用。



↑原本以为驾驶员是08小队的希洛，结果竟然是隼人…。



RX-79(G) 陆战型高达

拥有飞弹发射器与火箭发射器等5种武装，是地上战专用的量产高达。样子略显有些老土，性能方面也不是十分强力哦，这样更需要你的战略运用了。

操纵方法变成如何呢？

虽然变成宇宙空间，但是操纵方法仍与前作相同！唯一的不同点就是“跳跃”按钮，因为在宇宙空间中可以自由的上下移动，因此这个按钮在进行宇宙战时应该扮演着很重要的关键哦，在宇宙中跳出你的辉煌战绩吧！

彻底改变的MS们！

不只有新登场的机体而已，连旧有的机体也经过增强哦。不只动作模式更新，还追加新的技巧、武装等各式各样的改良。另外像光束剑对斩等的特别演出效果也大幅提升，玩家还可以享受到更华丽的战斗内容哦！

↓老虎的电热鞭强袭联邦机体！果然与扎克不一样啊！





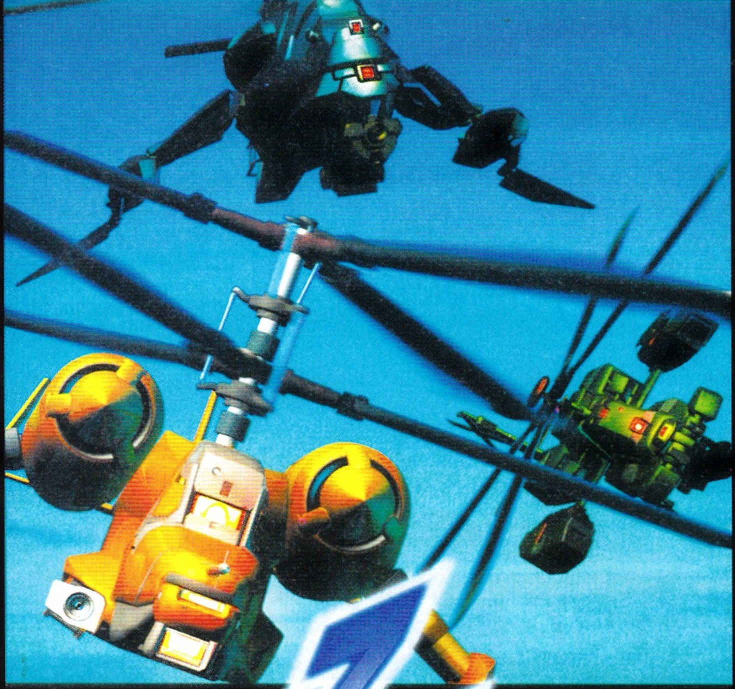
更加进化……！



←能击坠强力的机种，对方的“战力计量”也会大幅减少。

战火在空中弥漫

旌旗在心头荡漾



360°冲出四面楚歌地斩杀敌手!!

回放模式搭载

利用记忆卡可将回放文件进行保存，进而看到精彩的回放镜头。

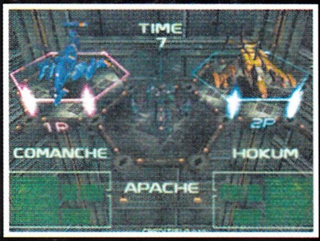
ZERO GUNNER 2

零式枪手 2

DC	厂商:彩京　类型:科幻+3D-STG
	媒体:GD-ROM　发售日:2001.9.6









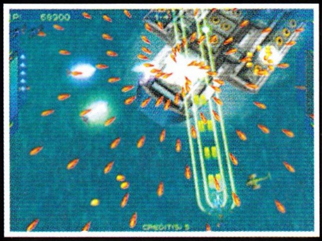
虽然是9月初的作品，但在当时DC强作《莎木II》同时推出的情况下，不仅在日本权威游戏杂志《ファミ通》上被打上30分（40满分），进入游戏银殿堂，销量也接近1万份(当然不能单纯来以销量评判游戏的好坏了)……

此游戏充分发挥DC的机能，将这款标榜360°旋转打击的射击作品强化至极点。如果你像风林那样对自己的射击技术自信满满的话，那就向达人的目标挑战吧!









突破零界的包围　用你的枪　用你的心…

超级机器人大战 A

最近 GBA 大作不断,《黄金太阳》之后又有《SRWA》,听说《光明与黑暗》也将要出台,看来玩家们又要破费了。

GBA	厂商:BANRPSTO	类型:SLG
	发售日:2001.9.21	售价:5800 日元

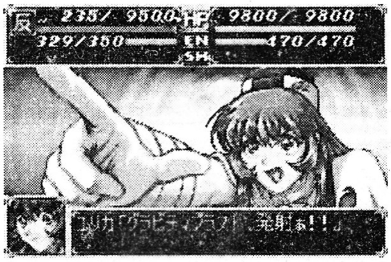
REAL 系女主角

1. スパイ

初期我方被上下两部分敌人夹击，不过利用地形和援护能轻松过关。

2. ギガノス包围网

敌人很多,从四周包围过来,利用卫星的回复作用待第四回合我方援军出现。



3. 异端之战士

敌人虽然多但是厉害的没几个，值得注意的是黑色三连星，因为他们有合体攻击所以要先将其中的一个击倒。

4. 机动战舰ナデシコ

这关的任务是守卫基地不让敌人侵入，因此要先派出速度快的机体去基地前挡住敌人的先头部队，等大部队到来后再慢慢的消灭敌人。

SUPER 系女主角

1. アンダーカバー

虽然我方仅两架机体，但对付那些敌人已绰绰有余。敌人的战舰在 HP40%以下就会逃跑,要运用援护攻击将他击倒。

2. チームワーク

开始的时候因为事件发生,机体 HP 不足,可以先回到研究所回复 HP 后再开始战斗，等到第三回合我方援军出现后战斗也就快结束了。

3. 斗将ダイモス

一矢出现的一话,敌人均是小兵,正好让一矢加点气力，然后用“必杀烈风正拳突”解决他们。

4. 机动战舰ナデシコ

同上。

REAL 系男主角

1. 异邦人

初期我方与敌人都是四台机,待第三回合时敌人有大批援军出现，而我方也有援军,合理利用地形和援护就能顺利通过。

2. 妹たちの战い

初期我方被敌人包围在中间，待第三回合我方援军出现后展开反攻。

3. 二人だけの战斗

与女主人公篇几乎相同。

4. 男らいく一でいこう

同“机动战舰ナデシコ”一话。

SUPER 系男主角

1. 坠落之男

第二回合我方强力援军出现,第五回合时又有我方援军登场,毫无难度的一关。

2. 不协和音

要守卫基地的一关，敌人数量多且强大,但利用地形、等待援军便可顺利通过。

3. わまえの空手わみせてやれ

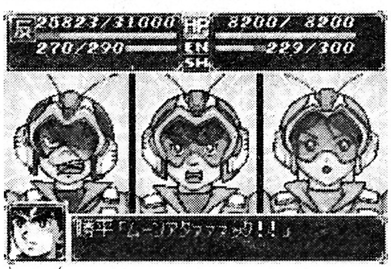
同女主角的“斗将ダイモス”。

4.“男らいく”でいこう

同“机动战舰ナデシコ”一话共通路线。

5. ロンド・ベル vs ナデシコ

机动战舰ナデシコ正式加入的一话,敌人最强的是恶魔高达，让多蒙与他战斗有事件发生。



6. ロミオとジュリエット

(去る者,追れれる者)

这关要当心的是后面出来的卡多和夏亚，他们无论从机体的性能还是操纵能力上来说都是超一流的，用普通的机体根本没办法伤到他们，只能用超级系的机体……(此处省略 1k 字)来击破他们了。

7. デザート・ストーム

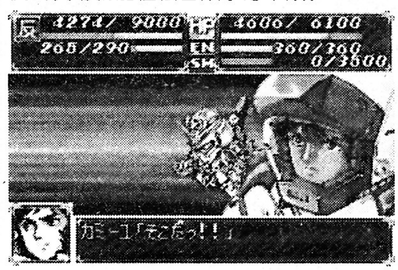
(热砂之攻防战)

这关有点别扭，因为卡多、夏亚和黑三连星在向他们的基地退却，虽然击倒他们有大量的经验值和物品取得，但他们中的任何一人被击破后其余人都会撤退，要想大量取得金钱和经验值就必须用 MAP 兵器将他们一起击破，所以这关的难度就是看玩家们对自己的要求是什么了。

8. シャッフルの纹章

(动き出す恶魔)

本关可选择走宇宙篇(仲间を信じてアーガマにとどまる)或者地上篇(デビルガンダムをくいとめる)。如果选择前者，胜利条件为死守基地 8 个回合，击倒恶魔高达便可过关;如果选择地上篇,胜利条件为敌全灭,但敌人有大量援军,较厉害的当属多蒙的师父东方不败，只要多蒙的超级模式发动就能轻松击败东方不败。



宇宙篇选择

9. デラーブ・フリート

(すれ迟う宇宙)

初期敌人的数量不多,而且很弱,但第三回合后夏亚和卡多带领但援军就会出现,他们的实力非常强大,所以开始就要有意识的节省 EN 和精神用来对付他们。

10. ザ・ウイナー

(胜利者などいなわ战い)

一群无聊的小兵,连经验值都没几个，多赚点钱吧。

11. アトミック・バズ一カ

(恶梦之闪光)

因为这关有机动战舰的部队加入，所以战斗不是很难，唯一要当心的是 GP－02 的核弹,最好离他远一点,不然被他来一下子会让你爽到极点。

12. スターダスト・メモリー

(星の屑の记忆)

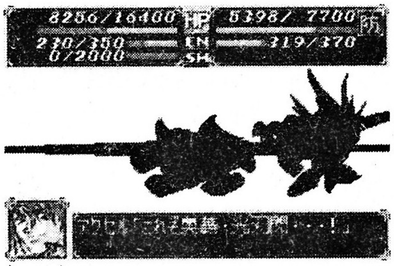
很难的一关，敌人大都为 BOSS 机，三

围极高(攻击、命中、回避),用普通机体削弱小兵，让多蒙等超级系的上去捡气力对付 BOSS,还要注意精神点数的分配。

地上篇选择

9. ザンボット・コンビネーション
(その名も、ザンボット 3)

我方胜平驾驶的ザンボット 3 虽然强悍,但初期气力不足且没有经过改造,为此不必急于进攻,等援军到来后慢慢进攻。



10. メガノイドの賭け
(舞えよ白鸟!れが胸に)

本关在前三回合因为万丈被敌人俘虏，所以我方不能攻击泰坦 3，否则 Game Over……只要等三个回合以后万丈逃了出来,就能将敌人全灭了。

11. シノクレット・ウエボン
(恐怖!无限机动炮)

这关感觉怪怪的,敌人弱的要死,却出来一个什么“机动炮”，只要当心那东东你就会觉得过关是如何简单的了。

12. 精神コントロールシステム
(登场!究极の MA)

敌人不多确都是精锐，用集中加热血迅速解决他们提升等级，在第六回合敌人有援军,击败援军后就可以过关了。

13. シヤドウミラ
(现れた“影”)

很变态的一关,首先是我方不能飞,不然就 Over,再次是敌人 HP 超少，防御力超高……多浪费一点时间而已。

14. 天才科学者アイザムの挑战
(平和解放军)

虽然我方初期配置有 5 台机，但有 4 台是 NPC 和一个垃圾人，等于没人~~但只要拖到第三回合我方援军到达，那时开始反攻就容易的多了。

15. 集う“G”
(燃える友情)

铁甲鬼在这关作为我方的 NPC 出现，但实际上他几乎没多大用处，反而会抢 EXP,因此我方在攻击敌人时不能把敌人一次解决的就最好不要去攻击。

16. マリオネット
(操り人形たち)

本关敌人与我方隔着一片海域，不能急于攻过去,因为敌人在第四回合有援军,总体上来说这关不是很难，只有援军中的精神高达难对付一点,要注意她们的 HP 在 20%以下时会撤退。这关结束后有分支:“南原コネクション”、“ビッグファルコン”、“ギアナ高地へ行く”。

选择“南原コネクション”路线

17. 见事!ケロット搅乱战术
(フエイク)

敌人开始有无法抵挡的势头，而我方只有一台机,但以后每回合我方都有援军,等到第四回合我方大军到达以后就可以对敌人开始大屠杀了。敌人的暗黑大将军在被击破后会以真身的方式战斗，不用必中是不可能击中的，其他 BOSS 在 HP 低于 50%时会撤退。

选择“ビッグファルコン”

17. 父をもとめて
(ボルテス V に命をけて)

这关不能让敌人进入基地，看样子敌人很多，但第二回合我方的援军来到后敌人不是那么难对付了，再说在第四回合我方有两架 W 高达的援军，全灭敌人只是时间问题。



选择“ギアナ高地へ行く”

17. 我が心,明镜止水
(ちれどこの掌は烈火の如)

虽然多蒙被敌人包围在中间，但他的 SUPER 模式已经发动,对付小兵。初期多蒙应该向右下方移动与小队汇合，等第四回合我方援军到来后再反攻回去。

共同篇

18. ネオホンコン、炎上
(ツヴァイザ・ゲイン)

敌人初期机集中在左上，用最快的速度削减敌人的战力，因为第 5 回合敌人在右边有大批的援军到来，不能让敌人形成围攻,过关后多蒙习得了“石破天惊拳”成为队中的主力。

19. 魂之扉
(胜利者たちの挽歌)

地形非常麻烦的一关,中间隔着山,不能飞的机体很难跟上大队的步伐，因此一定要有耐心慢慢前进。当敌机少于 9 台时在环形山内有敌人的援军。

20. ツヴァイザーゲインー
(あの忘れえめ日日)

这关是游戏开始以来最难的一关，敌人的数量多而且强，最要命的是机动战舰部队被敌人控制成了敌人，在前面将他们练的很强的玩家要当心了……第四回合敌人在右下有非常强大的援军，BOSS 的 HP 高达 64000！但理论上来说是能击破他的，击破后能得到“哈罗”。

21. ボソン・ジヤンブ
(决められた道をただ步とよりも)

这关的敌人又是 HP 很低防御力超高的那种,好在敌人不是很强,但要注意在第二回合敌人有 10 台机体的援军。

22. イントルーダー
(“来访者”を守り拔た?)

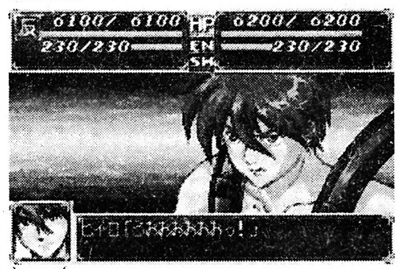
这关的任务是保护“九十九”逃走,因此不能再等着敌人送上门来要主动出击,要当心第五回合敌人有 15 台的援军。

23. 正义と、爱と
(“仆たちの战争”が始まる)

这关开始的时候有点难度，因为我方只有一台机,而且不能移动(一动敌人就进入基地),因此要每回合使用集中来拖延时间等待第五回合我方援军的到来，这关敌人都很强,要当心了。

24. バーニン・グハート
(梦色の追迹者)

我方虽然有 NPC，但他们都是去送死的,只能为你拖延一点时间罢了,主要就是等到第四回合我方大部队来救援以后把敌人全灭，这关敌人 HP 在 15000 以上的就有 11 个，因此如何分配 EN 和精神是个比较难的问题。



25. 星灯りの小夜曲
(スターライト・セレナーデ)

敌人多而且强，要不是主角冲过去自爆(没死)真不知道该怎么打……还好敌人没有援军,注意各个击破过关不是问题。过关后有分支路线:“デビル机动要塞”、“マリーメイア军”。

选择“デビル机动要塞”

26. トラストユー・フエヴァー
(君を永远に爱してる)

由于地形限制，欲将敌人全灭要花上一点时间，而且敌人会使用 MAP 兵器，我方在进攻时最好分散一些以免伤害过大。最后将敌人 BOSS 击破后会有援军出现，BOSS 的 HP 有 50000 之多，要留下一些 EN 和精神来对付他。

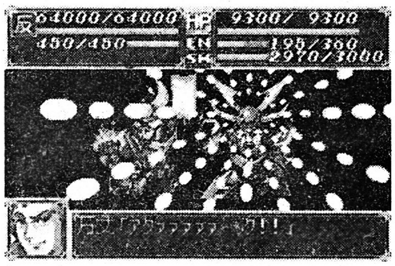
选择“マリーメイア军”

26. リターントウフォーエヴァ
(永远への回归)

敌人很弱，但 W 高达系的机体 EN 太少不能尽情杀敌，没办法了，还是等第四回合援军来了再说把。

27. エンドレス・ワルッ
(あなたがいて，私がいる)

敌人占据有力地形，我方不能前进太快以妨遭遇围攻。第三回合主人公回来后战力得到加强，再加上第四回合我方大军来到，击破敌军不再艰难，但敌军第三回合的援军会出现在你想不到的地方。



28. ネオ・ジオン动乱
(それぞれの战う意味)

这是有关 08MS 小队的最终话，敌人最厉害的是那几个 MA，将敌人全灭后在地图上方有一批为数不少的 AI 增援，再一回合后哈曼属下的部队在地图右侧出现，都是新人类很是难打。

29. 地底城直上决战
(地底城强袭)

真·盖塔出现了！但并没有经过改造，不是很强，还是要等援军抵达后才能开战。不过敌人在第三回合我方援军登场以后也会派遣援军，那些机体会让你吓一跳的。

30. 父よ、わが子よ
(父と子の绊)

这关是很费时间的一关，敌人的 HP 非常高，连小兵都有将近 10000 的 HP，而且每回合都有援军，将的人全灭后真正的 BOSS 出现了，HP 高达 40000！大家要小心了，用健一将其击破有事件发生。

31. 变わりゆく心
(爱と勇气と力)

开始的时候我方只有“九十九”一人，但他的能力很高，所以抵挡一阵应该没什么问题，等第二回合我方援军来了以后情况就好多了，但第五回合时敌方有大批援军到来，而且都是 BOSS 级人物，所以要保留一定的 EN 和精神。过关后有分支路线：“木连のいる方面に向”、“小バーム星方面へ向”。

选择“木连のいる方面に向”

32. ネゴシエーター
(どこにでもある“正义”)

我方被敌人包围在中间，但好在敌人不是很强，集中一点先突破出去然后在放心攻击，注意敌人在第三回合有不少的援军，将敌人全灭后敌人的大部队又出现了……

33. メガノイドの野望
(怒りの日轮)

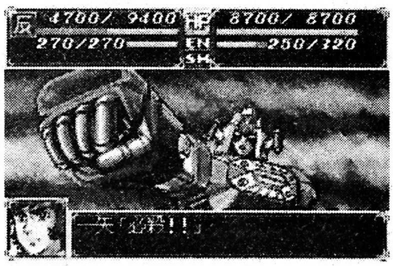
这关我方的主角是泰坦 3，敌人不多，但都是 HP 超高的那种，将敌人打剩不到 10 台机时敌人有为数不少的援军。

34. ドン・ザウサー
(宇宙の果てに消そるとも)

很难缠的一关，敌人的 HP 大都在两万以上，而两个 BOSS 的 HP 一个是 50000 一个是 60000，为此前面的战斗可一定要有所保留啊。

35. ときにはもつと，私らしく
(君らしく、夸らしく)

任务是要经过 10 个回合我方不被击破，敌人除了在 2、5、6 回合有特定的援军外其它的援军是无限的！别太注重将敌人击破，保留实力才是上上之选。



选择“小バーム星方面へ向”

32. バイブレーション
(战士，再び)

我方的三架机体在敌人包围之中，运用“集中”来增加回避能力。由于我方援军会从左下方出现，可以先向那里撤退。待第四回合敌人援军出现后将其全灭即过关。

33. エリカ之决意
(怒る心に火をつける)

敌人数量且强大，而且经常能使出合体必杀。将敌人全灭后 BOSS 出现，HP 高达 50000 多，战斗时一定要注意合理分配 EN 和精神。

34. タイムリミット
(归れめ道)

敌人数量多，但能力极弱，轻松搞定。

35. すべてはバームの民のために
(友と誓つたこの平和)

比较难的一关，敌人的援军很多，而且都有一定能力，每次将敌人的数量打到 8 台以下时就有援军出现，共 3 次。最后 BOSS 的 HP 有 40000。



36. メン・オブ・デステイニー
(运命に向かう者たち)

这关的目的是不让敌方到达卫星。敌人数量多且排列紧密，推荐使用 MAP 兵器。在敌人数量少于 9 台时，大批敌援军在正下方出现，要注意我方的阵型。

37. トウルー・シャイニング
(真实の辉き)

这关的敌人大都是新人类或强化人，武器强大且射程远，此外地图左上会有敌援军登场。推荐多使用 MAP 兵器。

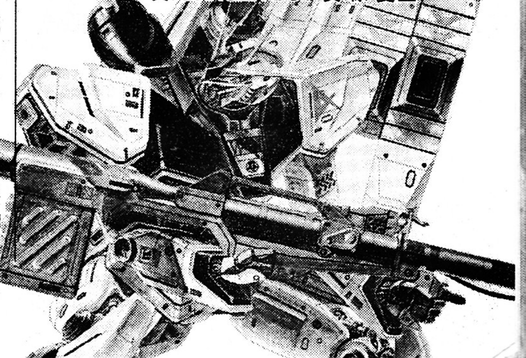
38. サイレント・ヴォイス
(静寂の声)

要与哈曼决战了！当敌人少于 11 台时哈曼和她的亲卫队在左侧出现，哈曼的卡碧尼 HP30000，浮游炮射程达 11 格，是个非常难摆平的角色。哈曼被击破后敌人真正的部队出现。

39. 极めて近，限りなく远い世界に

最后一话！敌人数量非常多，从四面八方向我方进攻，要求是在 10 回合内将敌人 BOSS 击破。BOSS 虽然有 64000 的 HP，但一回合能够搞定。面对挡在前面的小兵，用高达系机体开路较好，而后由超级系机体实施总攻。反正最后一话了，把所有的道具都用上吧。

文/DANGER BOY 责编/夏亚





莎木Ⅱ

SEGA 招牌制作人铃木裕在 DC 上最后的会心作终于推出了，仅容量就高达 4GD！无论画面和情节上都是 DC 的最强作。尤其是最后一幕令人久久不能忘怀，真想立刻玩到《莎木 3》，与莎花一同展开命运之旅。期待铃木裕再次为我们带来惊喜。

DC	厂商：SEGA	类型：FREE
	发售日：2001.9.6	售价：7800 日元

DISC.1

汽笛声声，遥远的香港在海风中慢慢靠近。芭月凉，这个抱着一腔仇恨的日本青年，踏上了这块神奇的土地。新奇，或者陌生，都在他眼里铺开了前所未见的异样繁华，人流来去，他会遇上什么样的人呢？

东方的好客以一种别样的方式显现出来。一下船，就有拉二胡的老艺人问他是否要听歌，虽然对于这种乐器并不熟悉，但凉下意识的还是选择了要听。曲韵悠悠，他自然不知道这二胡之声在日后还是会对他产生帮助的。听完歌，得知了湾仔的方位，初到香港的凉，很幸运的在劳工码头找到了免费的住宿处。这里可以发现第一个地图贩卖机，为了日后的方便，还是要花 10 块钱把它买下。



在前往湾仔途中，可以看见一群工人正在啸聚赌博，方法是传统的掰手腕。在主持人喊出开始之后，连打 A 键，直至把对方掰倒为止。胜利之后，可以重复挑战，随着难度上升，自然赏金也会成倍增加。每一次如若失败，都可得到两次的重试机会。

离开码头，在经过汀鸠公园时，一辆摩托停在面前。一个穿着性感的西洋女子自信的神情之中，似乎又对凉非常的感兴趣。凉自然不会明白，这名叫 JOY 的西洋女子，与他在横须贺结识的帮会青年陈贵章有着非同一般的关系，虽然直至游戏结束都没有阐明究竟是什么关系，但他们的相遇自也不是偶然。

这时候建议玩家在码头一带逛一逛，去抽**カチャカチャ**也好，将劳湾码头的地图买齐也好，总之一定要将身上的钱花光，不然……

将要达到湾仔，在路上却遇见一个头发凌乱的绿衣少年求救，似乎有流氓欺负他。但没想到他们本来便是一伙，凉放下背包正打算教训流氓之际，那小孩却乘隙抢走了背包。人生地不熟的凉一下子陷入了身无长物的困境。

无奈之下，向附近的人打听，得知这一带时常会有名叫“毒蛇兄弟”的流氓出没，他们一半都会在皇后大道（QUEEN STREET）的“来来粥”店。赶往“来来粥”，向那“毒蛇兄弟”打听消息，但那两人一脸凶戾之气，眼见又是一场冲突，马达声响，JOY 飞驰而来，及时制止了他们。这女子，看来在这里竟然势力不浅。

根据 JOY 的提示，凉又回到了码头的汀鸠公园，果然在那里发现了那个小孩。小孩一见到凉立刻逃跑，经过一场追赶的 QTE（A·←·→A·B·←·←·→·B·→·↓·A），追上了小孩，但不出意料的又有他的同伙上来找茬，无话可说，这种麻烦也只能以武力解决。爆捶流氓一顿之后，名叫王的小孩答应带凉取回背包。这里第一次出现了引路的新系统。因为这一代场景过大，光靠玩家的记忆力和地图都不容易找到地方，因此路上时常会有热心人会带领凉到要去的地方。画面变为主视角，跟着热心人身后慢慢前行，类比摇杆可以让凉四处张望，观赏沿路的香港风情，只是这些好心人一般走路速度较慢，玩家如果不耐烦可随时按 R 键，切换到一般视角，让凉自己行走。热心人也都比较大度，不会因为凉的不礼貌而表现出任何不满，只是尽心尽责的继续往目的地走着。

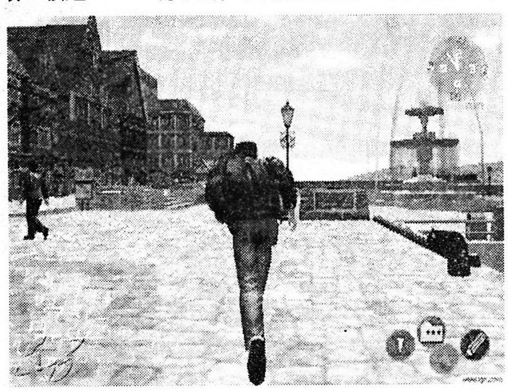
取回了背包，里面现金荡然无存，但王一脸歉意，显见纯朴未失，善良的凉也说不出什么。正在四顾惆怅之际，JOY 又驱车前来，介绍凉去湾仔菜珍街的方来旅社投宿，并约定第二天早八点在旅社门口见面。

夜色已澜，窗外霓虹闪烁，到香港的第一天就遇上了那么多事，预示着这趟行程的艰难。在简陋的客房里躺下，悄然袭上的疲倦跟家中自是不同。

第二天早晨，将近八点，下楼之后遇上了第一件尴尬事，店主向凉索要房钱，可怜的凉身无分文，又如何付得出这 38 元的住宿费，虽说借着 JOY 的关系完全可以赖帐，但受严父自小教育的凉是做不出这种事的，只能先赊账了。

和 JOY 见面之后，JOY 让凉坐上摩托往开运码头前去，车轮飞转，这种情形几曾相识？到达码头，JOY 安排凉去见那里的工头，给他找到了一份搬运货物的临时工作，照着工友的指示（听不懂日语没关系，画面上会有方向及按几次的指示），随时按左键或右键调整前进方向，一旦失误木箱掉在地上，会大量的影响搬运时间。直至中午，按每个箱子 10 元的酬劳拿到了工钱。人在他乡，不会再有以前那样每天 500 日元的零花钱了，一切都靠自己解决生活的困难。

有了钱，可以在四处逛一逛，领略一下湾仔的热闹。随处可见的落珠台和赌场（开运码头的 9 号仓库就是一处）帮助凉解决了资金的困难，当然“品行端正”的玩家不愿意赌博也可以再去码头打工赚得生活费。



在红南街的蓬莲公园里，一位神情健硕的老先生正在练习太极拳，并提出要和凉切磋一番。无论凉如何拳打脚踢，都无法够着一下那四处游走的老先生，让凉深刻

的体会了一番中华武学的深奥。

根据路人的指引，在红南街较为冷僻的拐角找到了破旧不堪的恩田楼。刚一进门，就有一个凶巴巴的老太太向他厉声喝问，似乎是将他当作了前来滋事的流氓分子。到二楼，205室的主人正要出门，得知凉要打听桃李少去处后，敲诈了凉20元钱方才告诉凉桃李少老师已经搬走，现在所在的地方是一个带有"文武"二字的场所。

人情淡薄，在太老街上到处都是带有"文武"二字的各色店铺，不仅凉，想必玩家都要看得晕了吧。四处打听，辗转到了文物菜馆，在那里方才打听到这个桃李少老师很有可能在红莲台的文物庙里。

暮色沉沉，香烟缭绕，在这小庙之中，一名身着蓝色旗袍的神秘女子在香炉之前负手而立，看来无比娴静，只是不知为何在眼眉之间有淡淡的悠容。得知阿凉来意之后，她并无表态，只是自顾离去。随后一名道士告诉凉，要想见到桃李少老师，必须先懂得四项"武德"的道理。

何谓"武德"，看来只有附近的武术家方有可能知道。凉首先想到的便是红南街蓬莲公园里遇上的建民老先生了。和上一次一样，依然要和建民先生切磋一番，也依然进攻无效。见到凉使出的"芭月投"，建民先生甚感意外，没想到他与凉父亲芭月严素有神交。凉向建民先生讨教有关武德一事，但建民先生要求凉先将他授予的一招太极小擒打（X＋A）练熟。照着画面的指示，在浮标移动到峰值的黄点时按下(需要有一个提前量)，将LEVEL槽攒满即算成功。由此也在建民先生处学得第一项武德，勤学苦练——功。

根据建民先生的提示，在菜珍街找到一家光武馆，在武人呼喝声中上前请教馆主玄周善有关武德之事，但周善先生谈到自己有一名弟子宗泉刚破门而出，在咏黄百货担当大道艺人，因此无心传授武德。

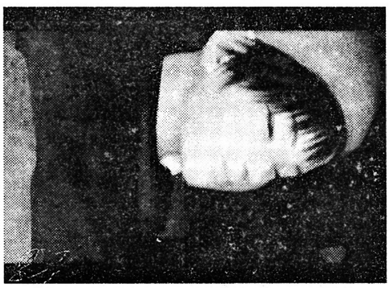
凉来到咏黄街的咏黄百货，在大堂一侧见到了神容邋遢的江湖艺人，却正是玄周善破门而出的弟子宗泉。他让凉站在台前，招呼客人前来观赏"日本武术家神技"，即以手刀斩开石块（和练习小擒打时规则类似）。连续两次完成之后，宗泉得知凉的来意，便交给他一封信，摆脱凉转交老师。玄周善从信中方才知晓爱徒是因为自己破了戒才沦落为大道艺人以重新锻炼自己品行德行，慎行慎言，凉也自周善老师处懂得了第二项武德——戒。

接下来是福仙街三刀小路的张喻理发店了。身为理发店小业主的武术家张喻得知凉来意后不动声色，只是让凉坐下理发，并告诫凉千万不要动。突然，张喻抄起剃刀直向凉颈间刺去。这个QTE是最为考验玩家的一次了，无论A闪烁如何的急，都不用理睬，处变不惊，这样也就能在张喻处知晓了第三项武德——胆。

通过张喻的指引，在三刀小路拐角处的华裁缝店找到了下一个线索，还是红南街的恩田楼，那位名叫桂香的老婆婆被一群流氓围住，凉自然上前助拳，没想到那位老婆婆竟然也是太极拳的高手，看来香港之地，果然卧虎藏龙。

桂香婆婆提示武德会在"关羽处"找到，来到文物庙，无奈扫地的道士不肯放行，交涉两次后，心急于寻获武德的凉只能选择"侵入"，乘隙进入大殿后，一名道士请凉帮忙擦墙。抹墙之际，在墙面上赫然出现了武德之一的"功"，与之对应，在关帝龛左手的墙上便留着最后一项武德，救厄助人——义。

武德既已全部习会，又找到了那个女子。原来她便是凉一直寻找的桃李少老师，只是真名为红秀瑛。她得知凉报仇一事后，劝告凉不要因为仇恨步入邪道，眼眉之间若有所思，似乎有着相关的感触。文物庙中，凉与红秀英交手，秀瑛身影腾挪，凉疲于转圜，竟是不着秀瑛分毫。切磋一番过



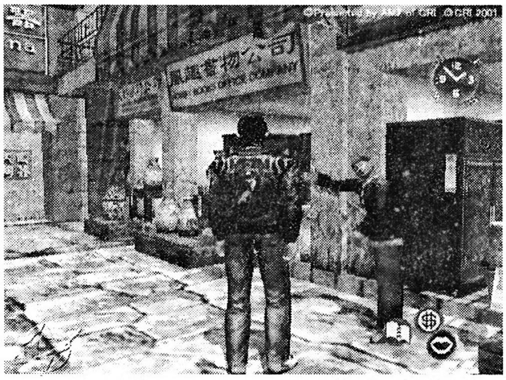
后，秀瑛让凉去她住所暂住，并帮其打工，如此才会告知凉所打听的朱元达的下落。

太老街太远楼207室，陌生的地方，尚且陌生的少女，凉在沙发上睡下。只是不知这神秘少女红秀瑛，身上究竟负载了什么样的过往……

DISC.2

清晨，一个梳着朝天辫的活泼少女叫醒了凉。她自称名叫熏芳梅，是替红秀瑛传话，安排今天的工作——去书库搬书。这又是一个迷你游戏了，踏出书库门口开始，用R键控制前进，然后会出现各种QTE，掌握好平衡直至将书放在晒台上，注意千万不要将书弄跌，时间紧张，一旦有两次以上的失误就很难通过这个迷你游戏了，而这段流程每天搬书都是从头开始的。

趁着这几日打工的间歇，凉可以在太老街红南街一带打听消息。如果资金紧缺，可以去红南街的落珠台摊位替人看管摊位，画面切换为主观视角，向行人"叫卖"，一旦有人驻足，便能获得50元一次的对抗比赛，一个小时过后，摊主会来结账，如有赢余，则能获得50%的提成。



在路人口中得知，朱元达是五星贸易公司的社长，并且还曾经出过一本与武术相关的书。在太老街的太老武术店，打听到这本名为"武林书"的朱元达著作本就在文武庙的书库之中，这似乎得来全不费工夫。

再一次搬完书后，可进书库调查，能够找到一个上了锁的书柜，得知钥匙在红秀瑛处后向她索讨，但条件却是凉必须训练一下自己定心聚神的功夫，以双指夹住落下的红叶。方法是用摇杆来调整视角，等待有一片红叶距离接近并化为残像时按下A键。成功之后，秀瑛又增加了考验的难度，要求凉连续三回指夹红叶。心急的凉很快又完成了这项考验，只是不知红叶纷纷，秀瑛要求凉宁心静气，不在复仇的目的驱使下走上邪路的苦心，这个满腔仇恨的少年是否会明白。

阅读武林书时，找到一枚纸条，不明其上意义的凉四处询问，终于得知这些符号所代表的暗语为"茶碗阵"。再次去向红南街恩田楼，桂香婆婆解释了何为"茶碗阵"。这是一种江湖人士的联络暗号，在人多的场所将所见的茶杯摆出特定的"V"字形(方法为左二茶杯下移，左四茶杯上移即可)，自然会引来相关之人。

于是，凉便在闹市之中到处游荡，将所见的茶杯摆成"茶碗阵"。在太老街的文武菜馆或菜珍街的茶馆摆下"茶碗阵"后，会有人递来一张便条。依照指示在方来旅社接听一个电话后，又被要求去往文武公园。但赶到文武公园后，却发现这本是一个陷阱，凉也丝毫没有含糊，将设下埋伏的流氓一一击倒，又从他们嘴里打听到朱元达

的线人会在福仙街的豆浆轩出现。

到豆浆轩，照旧依靠茶碗阵接到了便条，依约于8点再次来到豆浆轩，便能见到线人“张”。但凉的复仇之路也真是多灾多难，甫一见面，线人张便被一伙人绑去。尾随追到了白泰街的夜市小路，又是一连串的QTE考验，也免不了再打一架，方才救出张，终于得知朱元达因为蚩尤门的追捕，已经另觅藏身之地，具体的下落只有混入当地的团伙“比弗利山码头”(BEVERLY HILLS WHARF)方能知晓。

在湾仔和码头的交界处找到“比弗利山码头”的入口，但杀气腾腾的打手却警告凉没有他们团伙特有的标识休想进入，而这种标识又只有“天堂乐园”(HEAVENS LAND)的人才会有。



无奈，只有在湾仔打听“天堂乐园”的情报。根据情报，于晚八点来到开运码头的八号仓库前，没有什么意外，找到“天堂乐园”成员的代价又是大打一架。随后，在他们带领之下进入“比弗利山码头”，但没想到刚进到里面便受到了袭击，猝不及防的凉瞬间便昏倒在地……

船身起伏不定，当凉醒来时却是在一条简陋的木船上，而这里竟然会是那个小孩王的家。关心的目光从王眼中自然流露，收下了王给的帮派标识之后，从便道进入了“比弗利山码头”。到处可见打手，一旦被发现立刻便要进行一场主观视点的打斗。好不容易在喽罗嘴里打听出了COOL J的名字，但去垃圾场找到COOL J后，又要求凉以500元的代价得到与他们首领刃武鹰见面的机会。

仓库之中，留长辫包头巾的刃武鹰刚收下钱就亮匕首偷袭凉，躲过之后(←·→·A)，刃武鹰给了凉一张简易地图。

根据简易地图，凉到了开运码头，与刃武鹰一起潜入一处废弃的仓库，有几个不明身份的人正在商议着什么事情。凉正偷听之际，灯骤然熄灭，刃武鹰乘乱偷走那些人的钱包，而被发现的凉只是被利用而已。

战斗过后，一肚子气的凉从JOY处得知刃正在汀鸠公园，他们一见到凉便四处奔逃，依据指示，凉追上了一个同样长发扎头巾的家伙RALLY，接受他挑战并战胜他之后，RALLY答应带领凉去刃的藏身之地——好运中心。又是一番追赶的QTE，两人从脚手架上同时跌落到一辆车上，双方都不能动弹之际，刃终于答应带凉去朱元达真正的所在——九龙城。

月光朦胧，文物庙前红瑛身影游走如梦中空幻。虽然只是无比短暂的相识，但也到了和湾仔这些朋友道别的时候了。秀瑛传授给凉一招八极拳杀招“外门顶肘”(←+X+A)，并再次劝凉不要在复仇的邪路上越走越远。

前来送行的熏芳梅将他们文物庙一干人的合影相赠。第二天就要坐上巴士去九龙城了，虽然从来不曾打算听秀瑛的劝告，但此刻凉眼中，秀瑛一袭蓝衫，静立月下的哀愁神情却总是环绕不休。凉并不知道，多少年前，年少的秀瑛也是这样送别踏上复仇道路的哥哥……

DISC.3

车窗外景物几番变化，由都市的繁华逐渐转化为郊野的素朴。高楼耸天的九龙城就在眼前了，这一次又会遇上什么样的人呢?

COOL J带着凉到龙影街一间小屋中，刃武鹰已经等在了那里，据他所说这里成为了他们九龙城基地。收拾停当，刃带着凉去城里安见楼的安见汉方去打探消息。凉按下呼叫铃，店主闻声而出，让他们前去城里龙喜楼找身着黑色西服的人，并且说出暗号(??は眠ない)，便能找到朱元达。

两个同样不够心细的青年找到了线索，却根本没有注意到店主闪烁的眼光。到了龙喜楼，用暗号得到放行，直上7楼后却赫然受到了包围，这明显是一个圈套了。两人被手铐铐在了一起，而门外过来片刻监督他们的却是一个名叫斗牛的巨汉。

两人都是不甘被擒的人，虽然手腕被牢牢拴住，却依然合力将看守骗进来击晕，趁着外面没人，展开了一场有惊无险的QTE大逃亡。眼见就要脱出，楼层震动，那野熊一般的巨汉斗牛怒吼着冲来，两人冲上紧急出口的门，却不见有太平梯，身后震耸发聩的响声如一阵阵巨浪涌来，情急之下，唯有纵身跃到对面的天台(↑+A)，总算是重见阳光。

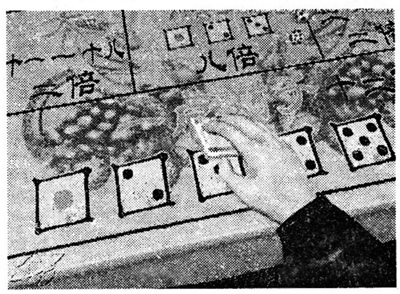
回到基地，那小孩王和JOY居然也赶来了这里，帮他们解开了手铐，不用想，自然是去安见汉方找那家伙算账，也顺便得到了新的线索。

稍事休息，赶往饮茶楼902，屋里一片漆黑，打开灯后，却在屋里的垃圾桶内找到了一大堆录音带。

再回到基地，从这些录音带里找出了一盘带有监听内容的带子，查找线索的任务理所当然的交给了凉。这里面包含了那几个本地帮派成员的声音，也不乏遇之相关人物的一些谈话，如果嫌依次收听比较麻烦，可以按快进跳过，只要将039－077，229－263，381－397，530－583以及584－644这几段内容顺序收听，就可以找到相关的线索了。

据刃根据音带内容所知，朱元达十有八九被一个叫做尤安的人抓走，而且正关在他的屋内。事不宜迟，两人立即出发，但没想到在经过山道时居然遇上了那个拉二胡的老艺人，并叫他们去城里百子楼寻找。四处打探来消息，知道尤安非常热衷于收集各种刀具，于是又赶到白千楼地下刀铺，烈火刀店老板告诉他们尤安除了收集刀具之外，也有饲养九宫鸟的兴趣，这一点倒是和录音带里频繁发出的鸟叫声符合。

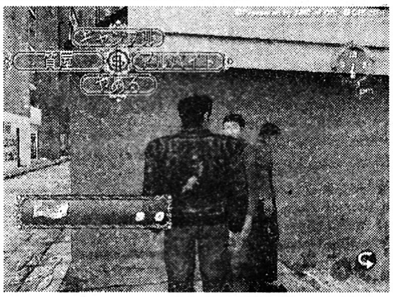
向路人打听，前去鸟市所在地三鸟楼，向那些鸟店老板打听，一路找上了六楼，又到了九楼，却发现这里的店铺已经搬上了天台，找到能通向“R”层的电梯，终于在天台上找到了专门的九鸟店。据老板所说，尤安每天都会在刚入夜七点的时候来购买高级鸟粮。只好在这里等到七点，尤安终于施施然来迟。接下来就开始一段跟踪历程了，不能离尤安太近，那样他会招来一群流氓将两人痛揍一顿，但也不能让他逃出视线之外。就这样尾随着尤安，看着这个扭捏作态恶趣味的家伙到处催着小业主叫保护费，又去电器商店勒索冰箱，还时时要通过QTE来躲避他，两人都已不爽之及。



绕来绕去，尤安终于回到了百子楼的住所。刃想出了猜硬币的方法决定谁去硬闯，倒霉的凉抽中下下签，只能去敲门，趁尤安诧异之际一脚将他踢晕(←·→·X·A)，找到了被关在这里的张。这时脚步声巨响，斗牛又将进来，刃设下假象，让斗牛以为有人藏在衣橱内，乘机将这将这巨汉踢入衣橱，又推倒立柜将他困住。

据气息奄奄的张所说，两人又赶往白千街的不幽楼。这里年久失修，楼体断落成了一个空洞，要想去顶层必须经过架在断

层之间摇摇欲坠的木板，过足了一把 QTE 的瘾，五星公司便静静的坐落在这座鬼影瞳瞳的不幽楼顶层。在屋内找到了刻有四神兽图案的“青龙之棒”、“白虎之棒”、“朱雀之棒”，加上张所给的“玄武之棒”，恰好凑齐（这期间还能找到什么“猪之棒”、“鸡之棒”，显然是冒牌货了），按大家熟知的“左青龙，右白虎；南朱雀，北玄武”的方位将四神兽之棒插入佛像面部的孔，机关打开，现出了暗室，朱元达安然坐于书案之前。尚且没有说多少话，尤安等人也出现在门口，竟然是尾随着凉二人找到了这里。无奈之下，唯有跳窗逃走（奇怪的是，他们明明在十楼，但跳窗时却变作了三楼，朱元达有缩地神术不成？）。这一次斗牛再不肯放过他们，也跟着跳下，轰然声响。没有办法，凉只有迎上作战，无奈根本不是皮粗肉厚的斗牛的对手，将要失去意识之前，却见一袭蓝影飘然而来，点住了斗牛穴道，神秘的红秀瑛居然也在这里露面。



修养完毕，照旧寻找线索。据闻斗牛等人是受蚩尤门命令抓走朱元达，并已将他带到了他们的巢穴黄天楼。黄天楼戒备森严，四处入口都有持棍的看守严密把关。三人无奈，只得分头查探，相约以茶碗阵联络。

在茶室附近摆下茶碗阵，接通知赶往百子楼 503，和一人在黑暗中切磋一场，凉学会了以心代眼捕捉对敌行动的特殊技“听劲”。打开灯，那人却是靠二胡卖艺的老伯，凉真是机缘不浅了。老伯告知，要想混入黄天楼，唯一的方法是让隶属于他们组织的格斗人才的探子看中。于是，凉便在城中四处打擂，在不同的斗技场连赢四场之后，那探子主动约凉在龙影街会面，并交给了凉三张照片，让凉将这三名当地连胜不败的高手打败。

和高手过招没那么简单了，先去凑满 500 元（推荐去茶楼前阿拉伯人设的落珠台，那里有一台十陪三百的虽然要求四发连中，但相当容易），到朱雀楼地下四楼挑战擅长摔技的**ロツド**，用腾挪及判定高的打击技对付，以受身(Y 键)拆解摔投，就将他看成是 VR 战士里的杰夫里好了，很快便能取胜。

拿着本钱和得来的奖金 1000 元，到青龙庭院挑战同样擅长投技的**グレッゲ**(WOLF 来了)，以和**ロツド**交手时相近的思路对战，结果自然是胜利加本金合计 2000 元，以及下注压凉必输的刃的一脸晦气。

玄天楼 12 楼，缴纳 2000 元入场费后，直通地下竞技场，看到了残酷的一幕：妹妹春燕在哥哥授意下将败了的挑战者扔下楼去，凉含怒出手。这一次显然是遇见了莎拉，保持一定距离用顶肘等突进技攻击，慎用腿攻，防备莎拉的脚刀以及打击投，到最后莎拉使出膝撞时用 QTE(←+B)化解，将她击败。莎拉不慎失足，手攀附在擂台边缘，旁观者大声呼啸让凉也照他们兄妹的规矩把战败的春燕扔下去，春燕一脸绝望，她哥哥一脸惶急，而凉最后却只是把春燕拉了上来。

“VR 战士 plus”终于通关了，那探子给了凉一张地图，让凉于次日午间 12 点去白千楼地下二层找他，那里实际就是通往黄天楼的秘道了。

将探子击倒，随后赶来的王用小偷技巧打开了铁门，二人虽然知道可能有去无回，但还是踏入了危机四伏的黄天楼。

朱元达被关在 17 楼，这黄天楼的构造也颇有些奇怪，每两层之间的楼梯大都不通，只能一层层走。5 楼的喽罗房间又要通过猜硬币解决，输的还是凉；6 楼趁电灯有故障暗着的间隙逃过喽罗视线；9 楼因为敌人大量追赶，QTE 层出不穷；12 楼走独木桥，然后是 QTE 战斗(X,A,B,A,Y,A,Y,A,↑A)；13 楼踢下独木桥阻住斗牛；14 楼疯子一般的尤安手持电锯，逼他们又做一次 QTE 大逃亡；15 楼避开猛扑而来的斗牛；17 楼用 QTE 击落尤安的电锯，又 FREE BATTLE 通扁尤安一顿；18 楼在时限 6 分钟之内找到电梯附近的房间，击倒看守，找到开启电力盒的几把钥匙，用 9 号钥匙打开通往 B1 的电梯，然后用 10 号钥匙接通通往 B3 电梯的电力。在去通往 40 楼的电梯之前，因见 JOY 被抓，只能与一个格斗狂人白虎进行两回合对战。此人使用的是虎燕拳，招式与陈洛如出一辙，多用闪避键自侧面攻击以及判定极快的返技（推荐使用←X·A 或←X 连发，可以轻松的封住白虎），将白虎击败，又经过两段 QTE，终于救出 JOY。

到达 40 楼后打倒一批喽罗，天台上机翼转动，最刺眼的人——蓝帝正站在直升机的悬梯之上，凉的眼中已经悄然燃起了火焰。救下朱元达，就要与咆哮冲来的斗牛决一死战了，多闪避，靠突进技打击，切不可正面停止攻击和妄图对斗牛进行摔投，被斗牛一记猛摔足以扣除凉 3～4 点生命



值。战胜之后照例是一串 QTE(←Y·←←Y·↓←↑Y·→X+A)，击倒斗牛，冷眼旁观这一场打斗的蓝帝一脸无聊的指挥机师驾直升机离去。凉望着直升机逐渐远去的影子，一脸悲愤之下抑或也有无力的悲哀？即便是朱元达在边上叙说，蓝帝杀害芭月严的原因也是为了为父报仇和取回龙之镜，但凉兀自呆立不动。

龙影街。众人依依不舍，唯独只有刃没有送行。王递上了刃让他转交的纪念物：两枚正反面一样的硬币。“这个家伙。”凉轻声的嘀咕了一句，没有其他的话，而所有的意义，已全在其中。

文武庙月光依旧，只是月下人言语不再。握着秀瑛给的半块阴阳鱼，凉并不懂得这有什么作用，明白凉决不回头信念的秀瑛也不再多言。连得告别的话都寥寥几句，当月影长街，默默注视背影去远的眼神，其中的内容何异于千言万语……

DISC.4

这一部分是凉来到桂林白鹿村寻找制作龙凤之镜的工匠后人。历经一到四章的 6 枚 DISC，终于让女主人公铃莎花登场。

这一部分大半的内容是一些简单的 QTE，以及和莎花的谈话，在通关时推开了两人的命运之门，作为游戏流程而言，是不用笔者再在这里赘述了。读者可以参看本期《电子游戏软件》别册上笔者所写的小说，那里以另一种方式详细的描述了这一段情景。

但是，任何的文字都无法代替玩家直接的感悟，在进行 DISC 4 的时候，你一定会发现莎花的纯朴天然之美足以使一切游戏女主人公失色，而这个还包含无数迷题的超常故事，也只是刚开了个头而已……

文/silence　责编/启盼



万众期待的新一代任天堂家用主机 Nintendo GameCube(以下 NGC)终于正式发售了。它的硬件性能从官方公布指标上来看,好象是最弱的,不但比不上性能超强的 XBOX,甚至连早就已经发布了的 PS2 都比不过。但事实真是如此吗?NGC 的性能真的很弱吗? NGC 能否提供足够多的多边形以及其他先进的 3D 技术来表现越来越漂亮的游戏画面呢?答案当然是肯定的!作为任天堂在家用机市场上重整旗鼓的重要手段,NGC 当然是任天堂精心打造出来的利器!此次任天堂联合 IBM、ATI(ArtX 已被 ATI 收购)、NEC、松下等数个 IT、家电界超级大腕,以"让游戏开发者头脑中的想象轻易地展现于画面上"为目标,全力开发出这台最大限度方便软件开发人员的强力主机——强劲实用的性能加上轻松易用的开发环境便是 NGC 的最重要的两个特点。

■总体规格

任天堂 NGC 的主机规格也是经过再三改变的,任天堂第一次释放出 NGC 硬件规格是在 2000 年 8 月 24 号的任天堂自己的 Spaceworld 展上(东京),而最新的规格则是在 2001 年的洛杉矶 E3 展期间,在任天堂的官方网站上发布的,在新的规格中,"Gekko"("月光")CPU 的主频被提升,而"Flipper"GPU 的频率则有所下降。

■CPU -"Gekko"(中文名称:"月光")

CPU: IBM Power PC "Gekko" /制造工艺(Manufacturing Process): 0.18 微米,采用铜互联技术(Copper Wire Technology)/主频(Clock Frequency): 485 MHz /CPU 运算速度(CPU Capacity): 1125MIPS/CPU 内部数据处理精度(Internal Data Precision):整数 32-bit & 浮点 64-bit

外部总线带宽(External Bus Bandwidth): 1.3 GB/s(峰值,32-bit 地址/64-bit 数据,运行频率 162 MHz)/内部缓存(Internal Cache): L1 缓存:指令缓存(Instruction) 32 KB,数据缓存(Data) 32 KB (8 way) L2 缓存: 256 KB (2 way)

■GPU -"Flipper"(system LSI)

制造工艺(Manufacturing Process): 0.18 微米,使用 NEC 的嵌入式 DRAM 工艺/主频(Clock Frequency): 162 MHz /嵌入式帧缓冲/Z 缓存(Embedded Frame Buffer/Z Buffer):约 2MB,潜伏期: 6.2 纳秒(1 纳秒相当于 1/10 亿秒,1T-SRAM)

嵌入式纹理缓存(Embedded Texture Cache):约 1 MB,潜伏期: 6.2 纳秒(1 纳秒相当于 1/10 亿秒,1T-SRAM)/纹理调用带宽(Texture Read Bandwidth): 10.4 GB/s(峰值)

系统内存带宽(Main Memory Bandwidth): 2.6 GB/s(峰值)/色深以及 Z 缓存深度(Color depth, Z Buffer depth): 24-bit

支持特效: Fog(雾化), Subpixel Anti-aliasing(抗锯齿), 8 Hardware Lights(8 个硬件光源), Alpha Blending(阿尔发混合), Virtual Texture Design(虚拟纹理设计), Multi-texturing(多纹理贴图), Bump Mapping(凹凸映射), Environment Mapping(环境映射), MIP Mapping, Bilinear Filtering(双线性过滤), Trilinear Filtering(三线性过滤), Ansitropic Filtering(各向异性过滤), and Real-time Hardware Texture Decompression (S3TC,实时硬件纹理压缩)。

其他:实时硬件 Display List(绘制指令)压缩,硬件运动补偿功能,HW 3-line Deflickering filter

■音频(下列与声音部分有关的组件已整合在系统 LSI"Flipper"中)

声音处理器(Sound Processor): Macronix(台湾旺宏电子)定制的 16-bit DSP/指令缓存(Instruction Memory): 8 KB RAM + 8 KB ROM

数据缓存(Data Memory): 8 KB RAM + 4 KB ROM /主频(Clock Frequency): 81 MHz/最大同时处理音频数量: 64 路 ADPCM 音源/采样频率: 48 KHz

■系统浮点运算能力: 10.5 GFLOPS/s(注:峰值,包括 CPU+几何引擎+硬件光照。PS2 的这一性能为 6.2G FLOPS/s)

■实际多边形表现能力: 600 万到 1200 万多边形/s(注:这是在实际游戏中的数值,包括复杂建模、全纹理、全光照等等)。

■系统总内存: 40 MB /主存: 24 MB,潜伏时间不超过 10 纳秒(1T-SRAM)/A-Memory: 16 MB DRAM(为并不需要很高速度的设备提供缓冲,例如光驱、音频等。运行频率: 81 MHz)

■光盘驱动器

采用 CAV 方式(恒定角速度)/平均存储时间: 128ms/数据传输速度: 16Mbps 到 25Mbps/媒体: 3 英寸 NGC 特制光盘(松下技术提供),容量约 1.5GB

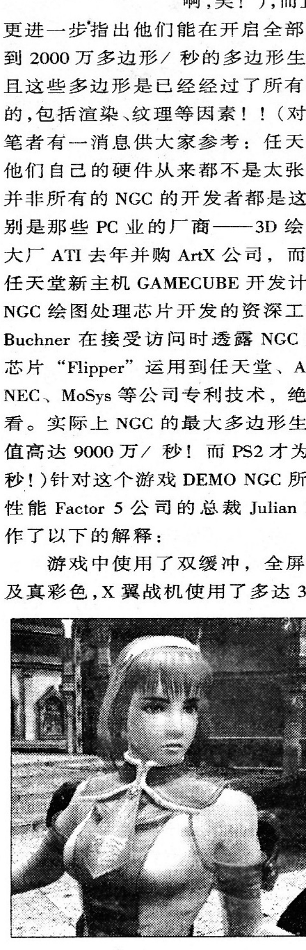
■输入/输出系统: 4 个手柄接口,1 个模拟 AV 输出口,D 端子(解析力 1000 线以上,端子有些类似 D-SUB,日本国内的中级民用电视多已配备。按能够达到画质,其又细分为 D2、D3、D4 等,D4 是目前最高级的 D 端子,只有绝对意义的顶级彩电才有配备),2 个高速串行接口,1 个高速并行接口

■电源: 交流转直流适配器,12 V x 3.5 A

主单元尺寸: 161mm(长) x 150mm(宽) x 110mm(高)

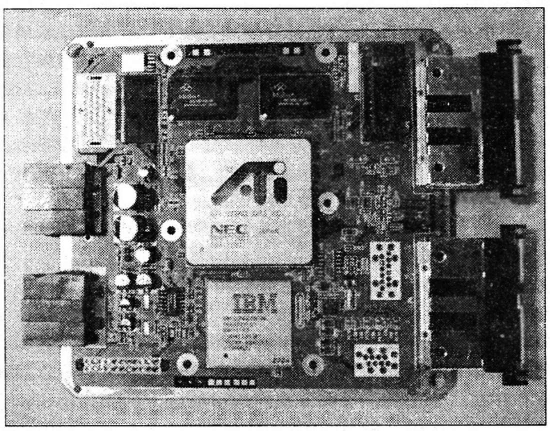
任天堂公布的 NGC 的实际多边形生成率为: 600~1200 万/秒,开启全特效(光源加纹理),但是应该指出这个数字是很保守的,有部分游戏开发商指出 NGC 在开启大部分特效的情况下能达到处理 2500~4000 万多边形的超高性能!任天堂曾放出过两段《星球大战 流浪中队》的动画,而参与开发《星球大战 流浪中队》的 Factor 5 公司(当然是和卢卡斯 LucasArts 合作开发)指出此游戏已达到使用 1200 万多边形/秒,他们声称这仅仅只使用了 NGC 大约一半的性能(这句话好像每部新主机推出时都回出现啊,笑!),而且 Factor 5 更进一步指出他们能在开启全部特效时达到 2000 万多边形/秒的多边形生成率!而且这些多边形是已经经过了所有特效处理的,包括渲染、纹理等因素!!(对这个问题笔者有一消息供大家参考:任天堂公司对他们自己的硬件从来都不是太张扬,但是并非所有的 NGC 的开发者都是这样——特别是那些 PC 业的厂商——3D 绘图处理器大厂 ATI 去年并购 ArtX 公司,而直接参与任天堂新主机 GAMECUBE 开发计划。参与 NGC 绘图处理芯片开发的资深工程师 Greg Buchner 在接受访问时透露 NGC 那颗绘图芯片"Flipper"运用到任天堂、ArtX、ATI、NEC、MoSys 等公司专利技术,绝对不容小看。实际上 NGC 的最大多边形生成率理论值高达 9000 万/秒!而 PS2 才为 6600 万/秒!)针对这个游戏 DEMO NGC 所表现出的性能 Factor 5 公司的总裁 Julian Eggebrecht 作了以下的解释:

游戏中使用了双缓冲,全屏抗锯齿以及真彩色,X 翼战机使用了多达 30000 个多



←早期画面,大家觉得怎么样?这就是 GC 版『灵魂能力 2』的

边形，而其中的飞行员则使用了4000个多边形。，而且游戏已达到了60FPS的速度。第二个死星表面使用了300个多边形，而且没个面都实用了分辨率达512x512的真彩色纹理，达到了和真实电影1：1的比例。在DEMO中，同一屏幕你能看到多达25个的死星，还有70架钛战机和X翼战机！在60FPS的画面下，每帧画面大约动用了200000个多边形，而且还使用了8个Lighting(光源)以及光照、凹凸贴图映射。NGC能在同一个周期里实现以下纹理特效：alpha(阿尔法混合)、bump mapping(凹凸映射)、gloss mapping(光泽映射)、specular highlights(镜面高光)等，另外NGC能在同一周期里完成高达8层的贴图工作！2MB的帧缓冲是一个渲染缓冲（也就是我们所说的后缓冲——Back Buffer)，当一帧画面在这个缓冲完成了渲染以后，就会被（像素拷贝引擎——PEC，Pixel copy Engine）发送到主内存中。需要注意的是，在这帧画面被发送到主内存以前，抗失真（anti－aliasing）以及消闪烁(deflickering)已经完成了。1MB的纹理缓存会在渲染的时候自动装填材质数据，而这个交换动作是由T&L引擎触发的。经常使用的材质会被"锁定"在cache中。A－Memory主要是被音频处理器（也就是Flipper中的DSP)作为一个缓冲使用，不过还可以被其他不需要高速缓冲的部件使用。2MB的帧缓冲只会包含当前正在被渲染的画面帧数据以及Z－buffer的数据，而Double/triple buffer则是存放在主内存中的，这是因为NGC的视频DAC(数模转换器)设计的非常奇特，可以直接到主存中获取这些画面数据。如果要渲染一帧画面的话，多边形数据(或者说顶点数据)会被发送到T&L引擎（Flipper管芯图中被标记为XF的部分)，T&L引擎会根据实际的情况自动在纹理缓存中装载/交换所需要的材质。接下来，被压缩的材质就会被解压，因此未压缩的材质决不会占据其宝贵的内存空间。



在任天堂释放这几段动画时，这个游戏还处于早期的开发阶段，但它的画面表现已经是很突出了！

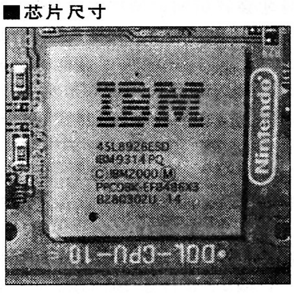
■主板

NGC的主板上看起来很简洁，上面只有5个大一点的芯片，分别是CPU、GPU和三块存储器芯片，两块主存芯片（长方形BGA封装）和一块A－Memory(传统TSOP封装)。整个主板的大小差不多相当于一个我们常用的光盘盒子！这样的大小让人一下子联想到其生产工具成本很低（高度集成的好处是可以降低成本)，当然其性能是无可置疑的。

■CPU"Gekko"

和PS2的CPU"Emotion Engine"不同，"Gekko"并不是完全重新研制的，而是在IBM PowerPC 750 RISC型处理器的基础上加上了50条新的指令，并使用0.18微米和铜联工艺研发而来，其运行频率被提升到了485 MHz。它使用一条外部总线和GPU"Flipper"相连，峰值带宽为1.3GB/s。NGC的开发小组选择使用现有的PowerPC处理器是基于可用到一系列已成熟的工具，比如编译器和各种优化程序。IBM称这将对游戏开发人员有极大的帮助，他们可以从枯燥的程序代码中解脱出来，可以将更多时间放在游戏本身的设计方面（例如情节、人工智能、平衡性等等)。当然还是有改变的东西，其中一个变动是将原来的64－bit的浮点运算器分为两半，——变为两个32－bit的——这样的话就可以在一个时钟周期内进行两次32－bit的浮点操作——在某些情况下，两个32－bit的浮点处理要比一个64－bit的更快些。"传统观念认为有4路（four－way）是最好的，但其实真的并不需要！"IBM公司的人员解释道，"两路（Two－way）实际上很灵活恰当，性能和4路相差无几，而且这样的设计能更轻易的提升运行频率。"为了提高内部数据流量，IBM还尽量优化仅有的256KB二级缓存，其经过努力大大的减少了所谓的"cache trashing"(缓存垃圾)，也就是存储短暂数据时的缓存空间浪费。256KB的二级缓存可以通过一种锁定方式为经常需要用到的数据留出空间，而且其内部还设有direct memory access（DMA直接内存存取)，允许设备从缓存中读取处理另一组数据，这样的设计可以减轻在压缩和解压数据时造成的延迟。"Gekko"在Dhrystone 2.1中的测试成绩为1125DMips，相当的快了！

■芯片尺寸



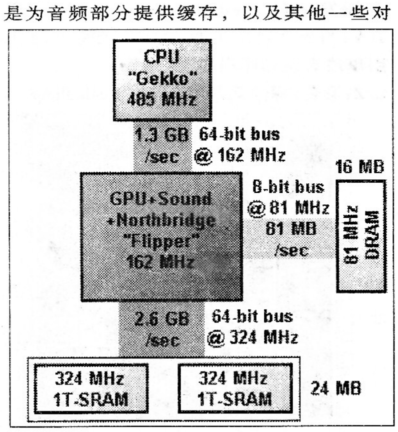
←IBM与任天堂合作，大概也是第一次吧？

这颗由IBM定制的名为"Gekko"的处理器(485MHz，并含有256KB的L2缓存)将使用0.18微米、铜互联工艺制造。核心面积43平方毫米，内置了256KB二级缓存。

而名为"Flipper"的图像处理芯片也将使用0.18微米技术生产，核心面积为120平方毫米（同时包含嵌入式的SRAM、图像引擎以及音频处理器。)"Flipper"芯片内集成有高达5100万的晶体管，集成度相当惊人（其中差不多一半被用于其内部集成的存储器，共2500万个，另一半2600万个则是逻辑电路)。它估计在2000年10月左右在NEC的九州工厂量产。由于NGC的售价相对其他机种来说要便宜，所以小的芯片尺寸对其减低成本也是有很大帮助的——同样的硅晶元上能切割出更多的芯片！实际上，采用0.18微米技术生产的NGC的CPU的尺寸和在SEGA DC机上使用的CPU日立的SH－4(其采用0.25微米技术生产)几乎一样，而性能则要比后者高许多。NGC内部的这两个芯片都被十分厚重的银白色散热片包裹着，只是在主机的通风口处有一个风扇而已，说明这两块芯片的发热量都不高，不必象电脑那样，给显卡和CPU都加上风扇。到时候大家不必当心NGC开起来会有巨大的噪音而影响自己的游戏心情！:P

■系统流程

这是NGC的系统流程图，看起来A－Memory内存与系统LSI"Flipper"之间的带宽很小，仅有81MB/秒。但A－Memory主要是为音频部分提供缓存，以及其他一些对



带宽要求不很高的设备使用，简单算一下就知道了，音频部分所需要的带宽仅为：64(通道)x 48000(采样率)x 16bits(数据宽度)≈6MB(每秒)。所以81MB/秒的带宽再加上81MHz的音频专用DSP和高达16MB的音频存储器完全能够满足需求。据任天堂内部人员指出，"Flipper"里的音频部分有其自己的数据通道，所以并不会占用主内存通道，更不会影响图像芯片的工作。

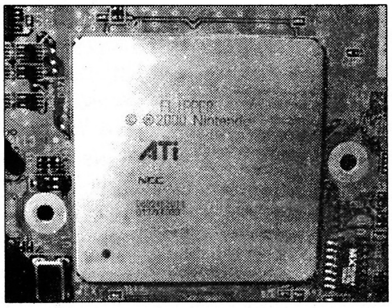
另外，CPU有权直接使用那81MHz的A－Memory，所以能在A－Memory存储音频数据以外的其他资料——最好的情况就是在存储数据时并不完全像上图表示的那样进行——所用的带宽还要更小一些。

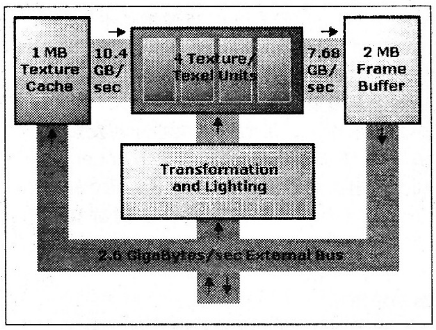
■图像处理器"Flipper"

●樱大战4，不见不散。（辽宁海城市二中 赵汝岩）

这个方框图只是“Flipper”的图像处理器部分，并不包括音频部分。右上角的帧缓冲分为两部分：一是帧缓冲，容量为 640 x 480 x 24 bits = 921600(字节)；另一部分是 Z 轴缓冲(Z – Buffer)，容量也是 640 x 480 x 24 bits = 921600(字节)。

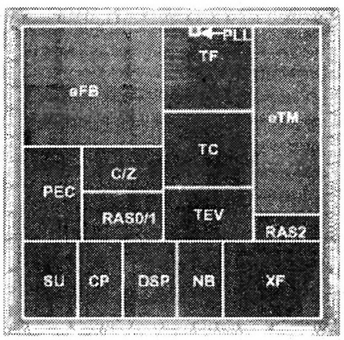
■GPU“Flipper”的核心





PLL：环路相位锁/eFB：嵌入式帧缓冲/eTM：嵌入式纹理缓冲/TF：材质过滤器/TC：材质坐标发生器(texture coordinate generator)/TEV：材质环境发生器/RASx：光栅器(渲染引擎或者说贴图引擎/流水线)

C/Z：彩色/深度运算器(color/z calculator)



PEC：像素拷贝引擎(pixel copy engine)

SU：三角形设定引擎(triangle setup)

CP：指令处理器(command processor)

DSP：数字信号处理器(digital signal processor，主要负责音频处理等)

XF：几何引擎(geometry engine，负责硬件 T&L 运算)

NB：北桥，包括 CPU 接口、视频接口、图像控制器以及输入/输出界面

■纹理填充率

有关“Flipper”芯片纹理填充率的情况在今年 3 月 16 日公布的一份任天堂官方的有关 NGC 硬件性能的文件中有所透露，大约是 648 MPixels/ s。这又说明了一个问题，NGC 内部是采用的单纹理渲染通道，原因很简单，NGC 有 4 个渲染通道，工作频率是 162MHz，162 乘 4 刚好是 648！这意味着在双纹理的游戏中 NGC 的填充率将下降一倍，好在电视游戏机从来对填充率的要求就不高！

■多边形生成率

以下数据来自 cube.ign，而他们的数据则是由任天堂官方文件提供的。

符合下列条件时，NGC 的多边形生成率分别是：

(1)一个顶点光照 + 一个光源 + 纹理，2500 万多边形/s

(2)无顶点光照 + 纹理，3300 万多边形/s

(3)一个顶点光照 + 不使用纹理(采用高氏渲染 gouraud shading)，4000 万多边形/s

注：上面的数字是在任天堂修改硬件规格之后的结果。

由以上数字我们可以看到 NGC 的多边形生成率还是相当高的，最保守(因为是任天堂自己的数字)也能在一秒钟内生成 2640 万带有纹理的多边形！(大家还要记住只要一增加光源数目和纹理层数，那多边形生成率和有巨大下降，这并不是只有 NGC 存在这个问题，事实上我们所用的所有显卡都是这样，在 3DMark 2001 测试中，GeForce3 开了 8 光源后性能下降了一倍多！)

■纹理压缩

NGC 的 GPU“Flipper”可以使用 S3TC 纹理压缩技术，最大压缩比为 6：1(24 位色时)，如果是 16 位色的纹理，压缩比为 4：1，8 位色的纹理则只有 2：1 的压缩比，下表列出了在不同情况下，也就是主内存被其它数据(游戏代码、几何数据以及其他一些东西)占据后，24MB 的主存可存储的材质的数量。

已占用的空间	可用于存储纹理的空间	实际可存储纹理的数量(24 – bit 色，6：1 压缩比)
6 MB	18 MB	108 MB
8 MB	16 MB	96 MB
10MB	14 MB	84 MB
12 MB	12 MB	72 MB

从表中我们可以看出，应用了 S3TC 纹理压缩技术后，可有效使用的纹理数量大大增加了。而且，还有一个显而易见的好处是变相增大了带宽！由于压缩后的纹理只有在用到时才会解压缩，所以在系统总线和 GPU 的纹理缓存中传输的纹理都只有原来的六分之一大小(当然是在使用 24 – bit 色时)，这就意味着这两条通道的带宽一下子增加了六倍！GPU 的纹理缓存与渲染单元之间的带宽本来是 10.4GB/ 秒，当传输经过压缩后的 24 位色纹理时等于增大到 62.4GB/ 秒；而主内存带宽本来只有 2.6GB/秒，现在也相当于 15.6GB/秒了。当然，这都是在纹理为 24 – bit 色时得出的数据(只有使用 24b 色时压缩比为 6：1)，如果是 16 – bit 纹理，能够节省多少空间呢？

纹理大小 512 x 512	原始大小	压缩
16 – bit 色	525 KB	131 KB
24 – bit 色	786 KB	131 KB

看得出来，由于 16 – bit 色纹理的压缩比只有 4：1，所以在传输时所占用的带宽是一样的——那么为什么不用 24 位色的纹理呢？24 位色的纹理会使画面更加绚丽丰富，估计为 NGC 开发游戏的厂商会无一例外地用上 24 – bit 色。这样一来，托 S3TC 纹理压缩技术的福，NGC 所具有的 1MB 纹理缓存就可以存储 6MB 24 位色的纹理，可存放 8 块 512x512 大小的 24 – bit 色纹理，或 32 块 256x256 大小的 24 – bit 色纹理。还有必要指出的是 S3TC 纹理压缩技术支持透明的纹理压缩，而在 DC 上使用的 Vector Quantization (VQ)纹理压缩技术却不能支持，这样，NGC 就能在主存中存储透明的纹理了。

■隐面消除功能(Hidden Surface Removal)

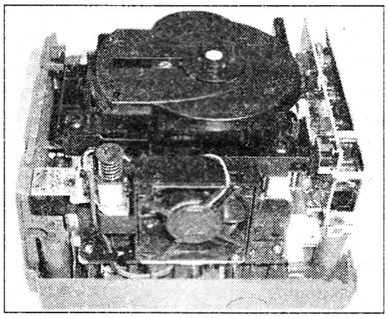
在显示 3D 画面时，由于 3D 模型有前有后，所以后面的模型很多时候会被前面的物体挡住，而在最终的屏幕上我们是看不见它们的。但这部分模型依然会被渲染，从而造成资源浪费。隐面消除技术的目的就是要把那些被遮挡住的部分从等待渲染的物体中“去掉”，反正也不会显示出来，干脆就不进行渲染了，这样能够节省大量系统资源(要视画面的复杂程度来定)。对这个问题的改善几乎新一代的 3D 图像芯片都有所涉及，虽名称做法不一，但都是一个目的，NGC 上对此的做法是采取早期 z – buffer 检测(early z – buffer check)——从前往后的渲染中要丢掉一些被挡住的像素——像素是排在前还是后由游戏开发人员决定，在游戏引擎中体现出来，不然的话效果不是太明显。这个方法比不上 PowerVR 芯片上的分块渲染来得有效(在 DC、Naomi 系列上广泛使用)，后者并不需要游戏开发人员操心。最后这个有关 NGC 的隐面消除功能的资料是有人从 NGC 开发文件(Gamecube's developer documentation)上发现并透露的，但这个东西并不是 NGC 硬件设计上的一个亮点。

■虚拟纹理

当屏幕上显示一个场景时，一些纹理往往显示不全，虚拟纹理技术可以将这些纹理分割成小块，只传输用到的部分，可以有效地节省主内存的带宽。还可以将经常显示的部分存储在纹理缓存中，大大提高读取纹理的速度。举例来说，天空的纹理，在绝大多数游戏中，很多时候我们只能看到屏幕的一半是天(下面是地了，废话！)！我们只使用那最常用的半边天就 OK 了，这样对主存的带宽使用也有很高的效率。所有这些操作都是自动完成的，并不需要程序员干预。

■硬件光源

NGC 最多支持 8 个硬件光源，不过光源数目的多少、远近以及使用哪种光照算法等情况均会影响到实际生成的多边形数量。目前最强显卡 GeForce3(也是 XBOX 显示部分的基础)加上八光源效果后，速度下降达 50%以上！而 NGC 在加上八光源效果后对多边形生成率的影响没有和往常的那样大，仍然能保持约 1200 万/s 的多边形生成率。任天堂公布的 600～1 200 万多边形/s 可能过于保守了，如果不加硬件光源的话(其他诸如 Z 缓冲、纹理、阿尔法混合等效果还有)，NGC 有能力提供 2000 万以上多边形/s 的多边形生成速率，相比之下，PS2 虽然号称多边形生成速率为 6600 万多边形/s，但那只是一堆看似骨架的东西，丝毫说明不了任何问题，再加上了 Z 缓冲、纹理、阿尔法混合等效果之后也不过就这个数字而已了。



■顶点压缩

NGC 支持顶点压缩技术，如果游戏引擎恰好并不需要使用很精确的多边形位置的时候，此技术可以将多边形的顶点数据(32 位浮点数)以 8 位或 16 位的数据表现出来。转换单元能自动的保留为整数数据，在要处理它时再转换为浮点数据——学过计算机的人都知道计算机要保存整数要比保存浮点数要容易得多！

■主内存

NGC 还有一个令人感兴趣的地方就是它采用了 24MB 1T－SRAM 作主内存，这种 1T－SRAM 是 Mosys 公司开发的，用在 NGC 上的 24MB 1T－SRAM 潜伏时间为 10 纳秒或更快。但这种 1T－SRAM 并不象 Rambus 或 DDR 那样通过加大带宽来提高速度，它在存取非线形数据的时候要比目前所有内存技术都快，尤其是在重复的随机存取时(例如游戏中复杂的人工智能运算)更能体现出它的优势。但对普通纹理存取则没有什么帮助，因为纹理在内存中是以线形方式存储的。不过纹理数据的存取速度也不会因此而降低，因为主内存的带宽毕竟有 2.6GB/秒(还要算上纹理压缩功能)，而且"Flipper"内部还有 1MB 的纹理缓存可以派上用场，通过这 1MB 纹理缓存存取数据要比主内存快得多，能够非常有效地提高重复纹理的存取速度。

NGC 另外还拥有额外的 16MB 81 MHz DRAM(A－Memory)，它里边存放的是不需要存储速度要求像 1T－SRAM 那样高的一些数据，如声音或其他一些东西。

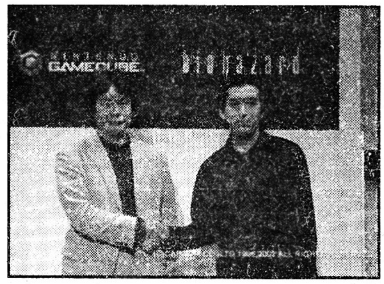
■纹理缓存

在"Flipper"中内嵌的 1T－SRAM 分为两个部分，2.1MB 的帧缓存＋Z 缓存和 1MB 的纹理缓存，由 NEC 负责制造。由于纹理缓存需要经常的存取，所以提高提高纹理缓存的那部分 1T－SRAM 的随机存取速度是很有必要的——它需要比帧缓冲和 Z 缓冲更快的速度。但是它们的运算频率都是 324MHz，为了达到上面所要求的效果，在纹理缓存上，它被分为了一共 512 块，"其中的 32 块能够同时存取！" MoSys 的主席兼 CEO Fu－Chien Hsu 说。而另一方面帧缓冲和 Z 缓冲则不需要太高的速度，所以划分为 128 块就足够了。和其他体系(包括 PS2)不同的是，NGC 的主存是直接和图像处理器相连的，中间并没有通过 CPU(在上面的系统流程图中也能看出来)，这能充分保证图像处理器的带宽大小并能有效的提升系统的整体性能，因为在目前大量的 3D 游戏中，消耗带宽最多的是图像处理器而不是 CPU！在嵌入式缓存的带宽方面，它的潜伏期(延迟时间)都在 5ns 左右，帧缓冲和 Z 缓冲带宽约是 7.68GB/s，而纹理缓存则高达 10.4GB/s，因为它能"同时存取 32 块，而每块都有自己的地址总线，每个 16bit，而 32 个总的 I/O(输入输出)端口就高达 512bit！" MoSys 的市场部副总 Mark－Eric Jones 说。

NGC 的主存由两块 12MB 大小的 1T－SRAM 组成，在任天堂改变 NGC 的硬件规格后其带宽由 3.2GB/s 减低到了 2.6GB/s (64－bit＊324MHz/8＝2.6GB/s，而以前的运行频率是 64－bit＊400MHz/ 8＝3.2GB/s)。在随机存取的延迟上主存也比"Flipper"中的嵌入式 1T－SRAM 要低，不过也不会超过 10ns，也算得上是快速了。

……

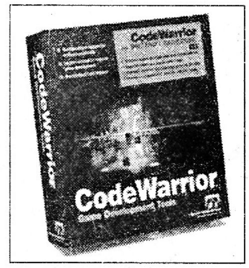
总的来说，任天堂的新主机 NGC 的硬件性能是很强大的，任天堂在宣传它的时候也许是比较保守，可能是想给大家一个意外吧。就现在笔者所见到的两款真实发售的 NGC 的游戏画面来说，的确是很强，《路易的鬼屋冒险》里相当强调光影效果的表现，所表现出的阴森诡异的气氛则给人一种"Q 版《生化危机》的感觉。而由 NST (Nintendo Software Technology 任天堂软件技术)开发的肩负着向玩家们展示新主机性能重任的游戏——《水上赛艇：蓝色风暴》，则完全达到目的。在玩过了游戏之后，可以毫不夸张地说，游戏对于"水"的描绘无疑是目前各机种所出的游戏中最好的！以至于在游戏过程中给人一种"脸湿湿的"感觉，看来 NGC 的确是有两手！另外，对游戏开发人员来讲，NGC 的开发也是很容易的(请见本人的 FAQ)。总之，NGC 不会再像 N64 那样在硬件对游戏开发人员造成困难，而游戏开发人员也只要专心做好游戏本身的开发就行了，我们期待着大量的活用 NGC 机能的优秀作品诞生！愿 NGC 走好！



←三上真司与宫本茂。

■编者按：我们手中的日本资料是，NAOMI2 以 GC 的性能作为设计参考。虽然作为家用机而言在硬件上 GC 已经十分令人满意，但 NAOMI2 设计者在回答 GC 与基板的特征时，却还特别强调指出"GC 的 1000 万是峰值，NAOMI2 的 1000 万是底线"一类道理(日本老牌电玩综合志"德利麦加"在提到 NAOMI2"底力千万"时常常给人以解脱之感，仿佛"千万"是一个可望而不可及的境界而 NAOMI2 却达到了似的)。

由此可知，关于"硬件性能"这个问题，是有"参考坐标"存在的——与 VF4 相比，编者笃信 GC 的 600 万"保底性能"不但不会引起真打者的恐慌，大家反而会因"GC 能达到 NAOMI2 性能的一半、DC 的两倍"而踏实。事实上，任天堂不卖弄性能、不恭唯软件商，主机照卖，BH4 照得。



再有一点，也是客观事实，那就是再强大再好开发的主机，软件商本事不够，就画面层次而言也难以发挥其性能。

可见，不重视技术累积、不挑战新事物、坐吃山空、大闹 CG……最终只能是死路一条。诚然，业界确有许多抱负远大的厂商，像 PSO 成为家用机史上初的 ONLINE 游戏、TECMO 给 XB 制作招牌格斗、AM2 甚至能将 SS 版莎木都做得那么"好"以致给 XB 制作莎木系列，这充分说明业界还是有愿意向前走的人——学费岂有白缴之理？

NGC 性能讨论到此结束。谢谢作者，谢谢读者。

玩家类型的划分？

无论是重度玩家、伪非玩家还是"小孩"，都爱游戏。最新一期 FAMITSU 上，任天堂公司岩田聪董事特别提到了"LIGHT USER"一词，这就说明，对玩家进行类别划分是有道理的。可惜按照目前国内流行的"逻辑"，任的产品是小孩子的"专利"，居然连"伪非"都算不上(笑)……不过名越稔洋认为，小孩子玩游戏最认真。敬请关注电软独家情报。



●今后科普园地还会大量刊登读者来信。欢迎读者投稿"科普园地"。

！？●"电软"现在相对地越来越专业了，就像刚创刊时，许多东西都看不懂，是不是像SONY学习一下，多吸引点非主流玩家。(大连 宋亲友)/天：我看了日本玩家写的网上莎木攻略，言简意赅，专打要害，虽然莎木很庞大、有很多秘密，但他们只用一千多字就全给解决了。我个人认为这种流程有助于玩家"自主游戏"。比较专业。

文/偏执狂/因SNK倒闭，望各位高手投稿其他派系格斗

来玩3RD <二> 连技浅研

●YUN：1. 雷击蹴(空中↘K)→TC站轻P·轻P·中P→轻铁山靠(→↓↘P)SC(1)扬炮→中铁山靠→重绝招步法(2)枪雷连击(3)幻影阵(一式)站轻K·中P·重P·前重P→(轻绝招步法(↓↘→P)→轻虎扑子(↓↙←P))×2→轻绝招步法→站中K→抵消大跳，TC空中轻P·前重P

2. 雷击蹴→TC站中P·重P·后重P→(1)扬炮→中铁山靠→重绝招步法(2)幻影阵(二式)(轻绝招步法→轻虎扑子)×3→轻绝招步法→站中K→抵消大跳，TC空中轻P·前重P

3. 近身站中K→(1)轻铁山靠SC扬炮→中铁山靠→重绝招步法(2)幻影阵(二式)

4. 前方转身(→↘↓↙←K)→(1)蹲中P→枪雷连击(2)扬炮→中铁山靠→重绝招步法……

●YANG：1.TC前跳中K·空中↘中K→TC站中P·重P·后重P→转身穿弓腿

2. 前方转身→蹲中K→(1)大螳螂斩(↓↘→P)X3 (2)雷震魔破拳(3)转身穿弓腿

3.TC前跳中K·空中↘中K→站中K→中穿弓腿(↓↘→K)→站中P

4. 站重P1Hit→重穿弓腿→转身穿弓腿

5. 星影圆舞发动，(轻螳螂斩×2→站轻K)×n(n≥4)→螳螂斩×3

●ORO：1. 近身，站中P1Hit→中人柱渡(↓↘→K)→站中P1Hit→(1)鬼神力发动，跳P(2)EX夜行鬼

2. 版边，近身站中P1Hit→中人柱渡→站中P1Hit→重人柱渡→蹲重P→夜行鬼→鬼JAMMER(↓蓄↑P)

3. 近版边，近身站中P→EX天狗石发动→站重K×5→蹲重P→重鬼JAMMER

4. 跳重P→站长K→重仁五力(→↘↓↙←P)

●HUGO：ULTRA THROW(→↘↓↙←K)→(1)重SHOOT DOWN BACK BREAKER(→↓↘K)(2)SA2

●NECRO：1. 重TORNADO HOOK(→↘↓↙→P)→(1)重电磁BLAST(→↓↘P)2Hit→SA1或SA2(2)EX·TORNADO HOOT

2. 版边，重TORNADO HOOK→轻TORNADO HOOK→蹲小P→SA1

3. 版边，普通投→站中P→SA1

●DUDLEY：1. 蹲重K→轻MACHINE GUN BLOW(←↙↓↘→P)→中DVCKING UPPER(←↙↓↘→K后K)→SA1或SA3

2. 跳重P→站重K→EX·MACHINE GVN BLOW→轻MACHINE GVN BLOW→中DVCKING UPPER→SA1或SA3

●URIEN：1.METALLIC SPHERE(↓↘→P)空中命中→重CHARIOT TACKLE(←蓄→K)→EX·CHARIOT TACKLE→重CHARIOT TACKLE SC(1)SA2(2)重SA3→重CHARIOT TACKLE(3)轻SA3→跳重P(此为超猛连技！)

2. 版边，CHARIOT TACKLE SC轻SA3→跳重K→蹲重P→EX·CHARIOT TACKLE→重CHARIOT TACKLE→站重P

3. 跳重K→蹲重P→EX·DANGEROVS HEAD BVTT(↓蓄↑P)→重CHARIOT TACKLE SC SA2

4. 站中P→EX·DANGEROVS HEAD BVTT→蹲重P1Hit→EX·DANGEROUS HEAD BUTT

5. 空放SA3→普通投，投于镜子上→EX·DANGEROUS HEAD BVTT×2(注：URIEN浮空后变化极多)

下期刊登偏执狂的人物分析，欢迎各位读者到时一起研赏

●吾等在莎木2的世界中苦于无钱，即"刻苦研究"其中的赌博，竟然找到了规律，逢赌必赢！金钱多得像用金手指改过一样，哈哈！(北京农大附中 孙雨)



为莎木爱好者提供几点便利?

我认为，莎木玩一遍是记不住情节的。这种"黑道为主、行侠仗义、铁汉柔情"式的FREE娱乐，感人之处甚多，尤其是多次出现的电影过场，其细节铺陈、镜头捕捉等，实在是令人拍案叫绝。

为了方便大家N遍游戏，只玩了一遍的天语努力总结了几点，全凭印象，如有错误，希望大家不要笑话。

1、找五星公司去见朱干达时，进入一幢破楼，好像叫"不幽楼"，向上走的过程中出现N次QTE，是过板的。由于在任何一层只要失败一次，就要从头再来，为了避免反复存取盘。今从七楼开始将较难几处指令公开：●七楼：1、右左右下。2、左左上右。●八楼：1、左右下左左。2、右右左上左。●十楼：1、下右上左右。2、右右右下上……这些QTE越往后越难，比较讨厌。

2、关于打人。多用摔技(B键)比较容易取胜。主要思路可尝试"拳拳拳→防住或闪开(Y键)→背投"，见缝插针地拳脚相加，没有什么人可以打得过凉的。比如，与斗牛屋顶大战时，你只需抵消他摔你(常点B键)，马上就可背他，意即——解拆其投技，连拳打之，再解拆之，背之。打其他人时，若图省事，死记一点，那就是拳，最硬是拳头——X·X·X！除了拳就是背。我是这么认为的(第一遍玩时，因误操作，没有延续前作记录，凉功力尽失，打斗牛，就靠背，最省事。若有前作记录，三个"里门顶肘"斗牛必死……)

3、10月19日号《FAMITSU》刊登了DISC3终盘"杀入黄天楼"的全QTE和攻略指导，可惜没地方了……再就是六分钟时限找钥匙那儿，要到地图上有"三部电梯"那疙瘩去"踢门"……

给天师的一封信(原题)

您好，老师(请允许我这样称呼您)！

首先，感谢您每期为我们这些梦美爱好者刊登攻略或相关知识，并将您的心得、经验毫无保留地教给我们，使我们进步神速，以致我每期杂志到手后总是先疯狂地寻找您的攻略与相关内容，看过后便疯狂练习，每当按照您指出的方法开出新纪录时，那份高兴与激动——真希望与您一同分享。

回到正题，老师，我有一个建议，我真心希望您能用火箭，我想说，火箭并没有人们想像的那么难开，用火箭才能真正感受梦美的价值所在(相比之下，独角的速度……)。三天前，我正用着S胎独角，龙谷，HARD/20车，三个多小时，最快只得了个2·55·720，气得我真想扔手柄，要知道，这个成绩，早在两星期前我就已达到了呀！！这么多天白练了！！！一气之下换上了"传说中"的火箭，刚上手时，其驾驶难度差点没让我砸了机子，但想到网上的前几位都用火箭，老外们能开得好，为什么我们中国人不能？！于是我全力练火箭，试验道为人鱼和龙谷——慢慢地，车稳住了，速度上去了，成绩自然大幅UP！

三天下来，人鱼/HARD/20车，S胎火箭MT，成绩竟然是3·52·703(36·204)！！！龙谷2·52·875(40·811)。其他未大练的路上也有一定程度的UP，想到原来独角提前个0.1秒都能让我高兴半天，现在用了火箭，人鱼竟然提前了20几秒！！还可有至少2秒的提高余地，真后悔没早点用火箭呀！老师，就我这样的菜鸟也能有这样的提高，换了是您呢？那不就是向第一名冲刺的世界顶尖选手了吗？(我是不会看错人的)……

皖六安市解放军94619部队51分队 梦美迷 姜燕俊/2001·9·24

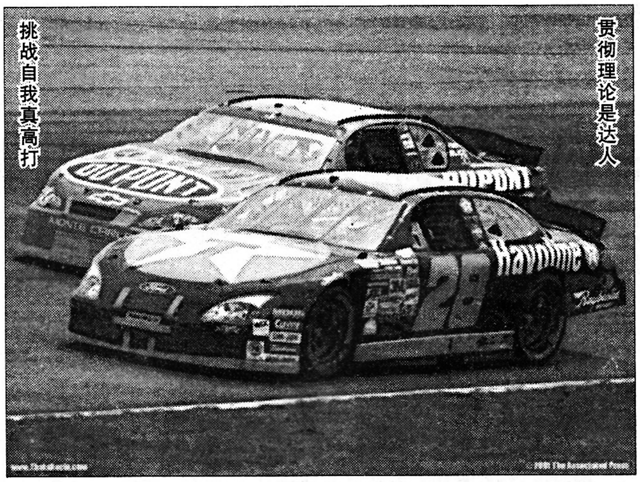
天语：姜读者信中教给天语人鱼开法，最后一句"开惯了火箭想稳H胎独角超EASY！"——挺像李翊丰的"火箭车手资格"之一。可天下有这样的"菜鸟"吗？……下期请和李达人切磋。天语全无必死的勇气，空有一身精湛(？)的技术又能如何！受制于客观条件，现今打机时间爆降，闷极！因此，俺在偷玩梦美、莎木等精彩游戏时，特意为DC配上17寸聚焦良好的专用彩显和大功放推动的CONTROL1纯监听喇叭(置于脑袋后面)……眼下，天语蠢蠢欲动，练火箭的信心炸裂了！不成功便成仁！——但就是没时间玩。

湖南石门二中●胡海鹏在信中夹寄了一包超高级"心心相印"牌手帕纸，怕龙哥用读者来信擦鼻涕不方便。●龙哥，你个傻子！俺已经在信里写得清清楚楚了，格2那"三张脸"形态的BOSS我只让它出一招！不是最终形态！！最终的"翅膀"，只见其用过一次必杀技。(北京大学 吕宁)/龙：你的第二封"格2"太深，不敢登。

●一般来说，梦美中的每个弯道，都有一个最高过弯速度，即理想速度。但通常我们会有10公里左右的差距。有车的原因，但主要还是手法问题。

提示■出于健康考虑，请诸位玩家在体验DC版梦美时循序渐进。

http://daytona.dricas.ne.jp/



梦美在操作方面的细感，很难形容清楚。但达人例外，达人能说清。天语只能粗线条说几点，在梦美中，除通常的"点刹·转舵·轰油"形成甩尾之外，尚有"轻点·转舵·降档"的强引方式。特别的，视轮胎不同，更引申出"降档·转舵卧槽·中途回档·反舵·出弯"等许多随机性极大的混沌方法……至于究极工具"火箭"的走法，下期将由大中华地区梦美达人李翊丰来全面透彻讲解。

总之，一切赛车游戏的技巧，梦美以十倍于他人的难度重现。

是不是可以这样讲：一次玩转梦美，一生赛车不愁？毕竟，与梦美相比其他游戏毫无难度可言——DAYTONA中，我们在过（复合）弯时既要死记各切点的参考坐标，又要灵活掌握"油刹档舵"的疯狂配合；既要不惜一切代价地控制机器失速，又要忍受时速400带来的尴尬……游戏的爽快感，必与难度共存——DC梦美在平衡操作时，走的是极端路线——"铁杆优先"是街机一成不变的血统。

因此，今后如果有机会，对梦美各道的提示（UNICORN、PBS等面向上级者的部分），天语将只用100字，剩下部分请自己品味。

什么？您是达人级？！

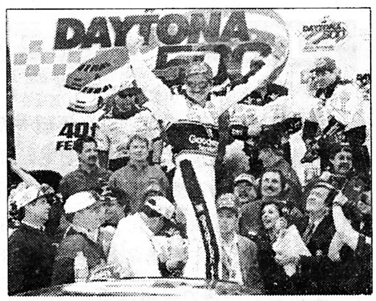
那我可就罩不住了……。这不又收到李翊丰的小稿，他说天语没看懂上次的信。他说自己爱喝酒，酒后从不敢碰梦美，平均一天一小时梦美是指"我有时几天不碰，有时会狂玩，因为只玩一小时的话我宁愿不玩……

……另外，**关于"火箭"，我已"试飞"成功**（天语：左边成绩，人鱼为40车EASY，其余皆为10车HARD，"取得"总共耗时25小时以上）

现在，火箭给我的感觉不是另类，而是对梦美精神最极端的体现（真是太美妙了）！

火箭这玩意，绝没有你想像中的那么难，此车从一开始就摆出一付高不可攀的姿态，使得大部分人都望而却步，而你只需拼死顶过前面10小时，就离成功不远了……

以上的话，并不对应所有的人，而是有一定前提条件的：①…②…③…④…"（下期公开）



梦美达人——李翊丰

三七●2'07"812三	●0'15"421	●0.5秒
龙谷●2'44"140三	●0'39'311	●1.0秒
海边●3'05"078二	●1'30"623	●1.5秒
沙漠●2'43"250三	●0'38"327	●3.0秒
公园●3'15"968二	●0'29"983	●2.0秒
精灵●2'14"671三	●0'14"671	●1.0秒
溜冰●3'08"046四	●0'29"968	●2.0秒
人鱼●3'51"765三	●0'36"576	●不知道

——注1：成绩，由记忆卡说话（以上皆为火箭S胎）。

——注2：高手至少得有某（几）条赛道比天语快吧？

——注3：既被尊为达人，其人于游戏所下苦功及对游戏的理解自非江水湖水。天语有绝对把握担保之。

极限挑战——进球700点

上回是向进球600点冲击，这次是最终回了，所以进球点就UP一点了，但文章内容不会向上次那样那么的多了，只有一段精华而已，所以天师你要想让全中国"射手"玩家的水平都提升一个档的话，就在电软上刊登我这段绝对精华的精华！

DC版达到进球700点的基本方法

（一定要读透下面这段话！）

●第一点：记住对方球员在他们后场防守时是无法打出700点的！所以要想打出700点左右的进球，第一个基本条件是让对方大部分球员在己方半场内活动（但我的意思不是被对方压着打，而是在己方后场倒脚把对方若干球员吸引过来到己方半场！）

●第二点：在己方倒脚时必须线路清楚，思路明确，高手应感觉的到该何时向前场传第一脚球，其实在后场倒4-5脚后看一眼小地图对方应已压了上来！——OK！准备进攻了！

●第三点：记住在后场倒到第4或第5脚时就应向边路转移了，换句话说就是发动进攻的那脚球要从球在己方大禁区前向边路转移算起！

●第四点：从中路大禁区前向边路转移之后，必须把球再传给在同一边路站位靠前的那个人（即前卫）！（注：此处的成功率约为70%）

●第五点：按第四点传球之后前卫拿球，切记不要将球停顿，必须连续不断的把球再次传出去！这次就不传边路了而是传给在对方前场中路左右的前锋！注：这时队员的站位就要看电脑的跑位了，在这次传球中如果成功，你将看到不可思议的对方跑位，就是对方本能封住的球不封，而是让它过去到己方前锋脚下，如果真传成功了，那真是太幸运了！（此处成功率20%-30%！）

●第六点：前锋看到如果球成功的传了过来就应提早储满100%power给对方球门致命一击！注：此球能否攻进，真的要看运气了，进就上600点，如果再撞门柱或门梁后才进，就会上650点—700点！

●全说明：700点的进攻发动必须从后场经过第三、第四、第五点之后（即3脚传球之后）到前场，但3脚传球是否顺利是此球成功的关键！而最后射门时速度、力量、方向、旋转、对方守门员站位、对方后卫跑位都会使射门产生偏差或失败，所以真正打出700点左右的进球成功率在3%左右！

天师不知你是否看懂了，我现在打出的最高进球是**677**点，上次的信与你说了，但好像没有反应，这次会再寄记忆卡给你！

（北京 邵帅/bestshaoshuai@sina.com）





最新版日本国家队队服
拥有者：广东省湛江市遂溪三中初三(4)班
徐维渊

为什么梦美比GT3专业●这个问题个别玩友不服。现在天师因为水平太低而没有发言权，下期一起来看看李达人等的文章就知道了。另外，关于莎木攻略，本期我们特请来热爱莎木的名家来写。因为如果天语不慎将莎木整成梦美这幅德性，可就对不起大师了。拍100小时在莎木2上，正合适，大家一定要玩。

秘技天地

主持：莱因总帅

最近编辑部搬家了，离家近了，每天玩游戏的时间也多了个把小时。但一直无法发现什么新秘技，估计是最近的游戏素质在下降，难道我真的从LV9的NT变为大天天所说的真·伪玩家了吗？再看看读者们的投稿，确实非常感动！许多朋友能把一个游戏玩的非常透彻，很多发现几乎可与官方资料相匹敌。莱因甚是佩服，希望达人们踊跃投稿，丰富这个栏目！

PS2 最终幻想X TP = 9

最强水球队员募集：

迷你游戏水球比赛的胜负不但关系到隐藏宝物，而且还与瓦卡的OVER DRIVE技息息相关。如果单靠**ビサイド·オ－ラカ**原有的队员是绝对无法战胜斯皮拉世界中五大强队的。只有在提达的冒险途中要寻找强力队员并按□键与其签约才有胜利的可能，下面就为大家推荐一支强有力的新·**ビサイド·オ－ラカ**队。

场上位置	强力自由队员	签约地点
LF	アニキ	飞空艇舰桥
MF	ネ－ダ－·	ナギ平原中部
MF	ニ－ダ	ルカ1番ポ－ト
MF	ビッグス	ルカ水球场附近通路
LD	タツ	キ－リカ停船场地
RD	メップ	キ－リカ寺院
RD	ザリッツ	ジヨゼ寺院海の参道
KP	ミユウ	幻光河北岸シパ－フ场

完全制霸水球比赛的ACE 莱因总帅

PS2 GT赛车3 TP = 5

赛车起飞法：

首先要挑选一辆前后空力套件都可调节，且最高速度可以达到380KM以上的车，建议使用R390 GT－1RACE CAR。然后将弹簧硬度前后都调到最低；车高前后调到最低；悬吊缩调到最低，悬吊伸调到最高；齿轮比调到400KM/H。接下来把空力前调到最小，空力后调到最大！这样在比赛中赛车速度接近400KM/H时就会飞起来且速度可以上升到1190KM/H。

北京 李健生

莱因总帅：汽车能飞上天？还真是闻所未闻，有兴趣的朋友可以试一试，也许会大吃一惊！

PS2 吉翁最前线高达0079 TP = 10

关于停电的小秘密：

在第三任务"强袭作战"中，联邦潜艇会在5分种后撤退，破坏联邦军的电源装置，可以使潜艇撤退工作陷入一定时间的瘫痪状态。如果同时攻击两个电源装置的间隔时间小于30秒则敌潜水艇将会陷入长达三分钟的瘫痪状态，这样就能轻松过关了。

关于武器隐藏的特效：

辅助武器**ヒ－トロッド**，虽然硬直时间长很不实用，但它却有穿墙的特效，在基地战中可以穿透墙壁攻击敌人使其瘫痪，非常有效。而翻版后得到的**ヒ－ムライフル**也可以穿过障碍攻击，不愧是一年战争中的究级兵器！

开着脏渣古满街跑的强化人莱因总帅

莱因总帅：这个游戏可是让我望穿双眼，天天发射祈盼BEAM。拿到后的确没让我失望，有条件的高达(渣古)迷们一定要试试！

PS2 银河巡航机 TP = 10

最初使用所有武器

玩家只要在NAME EUTRY时输入"XACALITE"再进入游戏，那么在一开始就可以选择使用所有的武器了。

一次投了很多秘技的张少航

DC 超级机器人大战α TP = 8

隐藏路线：

在第六十四话AIR后选择"**ロント＝ペル NERVを行け**"，通过第六十五话后熟练度达到50以上则进入新路线——**シト**新生。阻止元渡的人类补完计划后，第六十八话将变为"全能的调停者(前)"如果熟练度达到80则第七十话将是"诸神的黄昏"，最终BOSS变为白河愁。这就是DC版的新加入的隐藏路线。而结局也是非常完美的，与PS版完全不同。

觉得机战从α后一代不如一代的莱因总帅

DC 蜘蛛人 TP = 10

隐藏服饰：

任意难度下完成一次游戏后，在SPECIAL模式里，选择COSTUMES模式，就能够选用在游戏过程中看到过的蜘蛛人的服饰进行游戏。而且游戏中还可以任意更换其他服饰。

东莞市凤岗镇华侨中学 李志旭

DC CAPCOM VS SNK2 TP=10

隐藏BOSS出现：

击败比赛中途乱入的挑战者，并在先前的战斗中要有一次FINEST KO，当通过决赛之后GP达到1500点以上。满足这些条件中的两个，最终BOSS就会变成真·豪鬼或神·卢卡尔。只要击败一次他们就可以选用他们了（注意两人都强的离谱！）

非常喜欢用春丽姐姐的莱因总帅

PS 偶然遗迹 TP=9

最初得到强力装备法：

在游戏刚开始时，不要进入遗迹内，先到教堂的地下室。在这里可以得到一个力の指轮（攻击力+7）对于游戏初期战斗有极大帮助！

无限赚钱法：

在遗迹里有许多地方可以反复进入，这对升级有很大帮助，但如果打败"特殊敌人"则还可以得到稀有物品，而且这些东西都能卖高价。在太阳の神殿任务中将一般敌人全灭后可打开一道门其中有个来回旋转的敌人，打倒后得到价值1250G的雷神の锡杖，如此反复就不愁钱不够用了。

吉林省公主岭市 严明哲

PS 真·女神转生 TP=10

简易辨认主角属性的方法：

本作属性分为三种，即LAW、CHAOS、NEUTRAL。三种属性都有各自的ENDING，并且没有好坏结局之分。由于没有参数表示这三种属性，所以只能通过大地图上代表主角的图表转动方向来辨认。若左右轮流转动的话为NEUTRAL；逆时针转动为CHAOS；顺时针则是LAW。

改变属性的方法：

召唤仲魔的属性是哪种居多；在那种属性的教会回复居多；某些剧情中的选择偏向何方。

亚力山大

莱因总帅：这款老游戏复刻后依然原汁原味，值得女神迷研究。

PS 超级机器人大战α外传 TP=10

盖塔多次援护：

其实以盖塔作为援护攻击时，只要将其变形后就能为再次为周围的机体提供三到四次援护攻击，在对BOSS战中非常有效。

与RINOA同乘诸神黄昏高达参加机战的HARTER LEE

莱因总帅：全装甲ZZ与其他隐藏机体基本是在各话中的洞窟中捺到的得到机体与熟练度有关，熟练度越高隐藏机体越差。

PS 宿命传说 TP=9

隐藏迷宫出现：

取得"BCロット"、"GCロット"、"RCロット"后，回到游戏初期救出鲁蒂时的山中神殿，将上述三圣具插入孔中，就可以进入深达60层的迷宫中了，这里可是练级的好地方。若将每层敌人全灭偶尔可以得到一些稀有宝物。如果全灭59层敌人则在最后一层中出现隐藏BOSS。

四川省 文波

莱因总帅：虽然是很早的游戏了，不过这个秘技很实用。有些朋友可能也会因为一个秘技而重玩一次游戏！

PS 龙の战士III TP=9

偷盗的秘决：

使用レイ的ぶんどり和ドロンゾ所教的盗む是常用的偷盗指令，只是成功率非常低。但是在偷盗之前如果使用妖精メルリーブ教的ずまじない就可以大大提高偷盗成功率，对今后的战斗很有帮助。

取得无限提升能力道具法：

能力	道具名	偷盗地点	敌人名称
HP	命のかけら	大陆全土	グミダイン
AP	魔法のかけら	机械兵	ペネトレイター
ATK	パフ－フ－ド	ファクトリ－	ホブゴブリン
DEF	プロテイン	ズブロ火山	カザンガン

打败机器人バ－サ－カ－的方法：

与它战斗前一定要先苦练等级，并学会一些强力的特技。最后用提升能力道具将防御力提升到250否则非常危险，而且全员要配备火属性防具。开始战斗后要多用辅助魔法提升能力慢慢消耗它的HP（其HP12000）当它的HP低于3000后就会变疯，用一击必杀攻击我方。不过只要能坚持三回合就胜利了。

北京 王畅

GBC 勇者斗恶龙怪兽篇2 TP=10

珍贵的超强怪兽合成法：

1、龙系：しんりゅう＋ゴ－ルデンゴ－レム＝オリハルゴン
2、兽系：ダ－クホ－ン＋やまたのおろち＝ヘルゴラゴ
3、虫系：さそりア－マ－＋ワイトキング＝スルスパイタ－
4、植物系：ロ－スバトラ＋ギカンテス＝エグドラシル
5、恶魔系：デュテン＋ダ－クホ－ン＝タイタニス
6、丧尸系：ワイトキング＋りゅうおう＝ラザマナス
7、物质系：ゴ－ルデン－レコム＋メタルキング＝ゴ－ルメタル
8、水系：グラコス＋ムド－＝ポセイドン
9、鸟系：にじくじゃく＋ゾ－マ＝キングアズライル
10、史莱姆系：スライム＋おおひわとり＝ワンダ－エッグ
11、不明系：サイコピサロ＋ナイトリッチ＝オルゴデミ－ラ
12、不明系：オルゴデミラ＋しんりゅうおう＝オルゴデミ－ラ
13、不明系：ゾ－マ＋サイコピサロ＝アスラゾ－マ
14、不明系：ジド－＋タイタニス＝ジエノシド－

道具交换：游戏中可以用ちいさなメダル交换稀有物品，具体所需数量如下表。

蛋以及道具名称	所需玉数
ほしふりのオ－ブ	3まい
キラ－バンサ－	3まい
ホ－ンビ－トル	4まい
スカイドラゴン	4まい
ダゴン	5まい
まおえのつかい	5まい
ド－ク	10まい

亚利山大

GBC 洛克人 X2 TP = 8

隐藏模式:

首先选 X 进行游戏，通关后留下 Z 的初始进度，再用 Z 得到全部九项技能和全部强化部件后通关留下 X 的初始进度。同样用 X 得到全部九项技能和全部强化部件通关后保存进度并关机。开机重玩就会出现"**エクストリ－ム**"的选项进入后就可以任意选关，并能见到隐藏的最终 BOSS。战胜最终 BOSS 后也保存进度，再回到标题画面就会发现"**ポスアタック**"模式，进入后要挑战十六位 BOSS。

天津玩友 尚志伟

GBC 口袋妖怪水晶 TP = 8

轻松得到 NO.251 怪物法:

第一次去黄金城的口袋妖怪中心，出门前会得到护士给的一样特殊道具——灵符。带着这个道具与作特殊球的大叔对话，他会将灵符强化后还给主角。然后前往左边的 34 号森林，在神像前按 A 键使用灵符，传说的 251 号妖怪就会从天而降，此时就可以收服它了。虽然它一开始等级就有 30 且四项能力全高于 60，不过没有强力特技是它的缺点。

福建省永定县 王炬铃

莱因总帅：看来在水晶中许多怪物确实是好抓了。希望 GBA 版口袋妖怪能在各个方面有一个大飞跃。

GBC 勇者斗恶龙怪兽篇 2 TP = 10

隐藏任务出现:

拯救了玛露达王国后，怪物收集数量在 100、120、140、160 以上时与国王对话后就会得到除掉恶魔商人、恶魔神官、恶魔魔法使以及恶魔旅人的任务。完成后可以从国王处得到 10000——40000G 的奖金。

特殊道具入手:

在玛鲁达城中**カメノ**的房间，如果此时有 50 只怪物，与其对话后就可以进行对战了，胜利后得到**エルフのかぎ**。怪物收集数目达到 150 以上可以再次与其对战，胜利后得到**たびびとのかぎ**。

山西省原平市 罗楠

GBA 恶魔城月之轮 TP = 7

最后卡片 URANUS 与 PLUTO 出现方法:

在打败卡米拉（**カ－ミラ**）后，在机械塔和地下墓地的 BOSS 房间会多出一个绿色的蜡烛，攻击它就会出现蜡烛怪，但它瞬间就会落到地面消失。必须使用特殊武器时钟，再用 APOLLO 与 THUNDER BIRD 组合出雷球这样就有可能打倒它得到卡片。

斗技场轻松过关法:

斗技场中要连战 17 关，敌人也是最难缠的。其实有一个轻松通过斗技场的方法。首先带足 MP 回复药，并且拥有 UNRANUS 卡与 THUNDER BIRD 卡，进入斗技场召唤雷鸟攻击怪物，进入斗技场先把 MP 加到 300 以上，虽然退出菜单后 MP 会下降，但只要 MP 值够还是可以用魔法，这样敌人就等死吧！

占辉

莱因总帅：GBA 版恶魔城绝对是 GBA 初期的经典之作，难怪在美国能大卖了 50 万本。同时它也是国内"组装卡"中最先"小型化"的游戏，这也结束了恶魔城·月之轮在市场上奇货可居的地位。

GBA 奥伽战争外传 TP = 10

一、转职条件大公开:

职业	转职条件
ヴアルキリ－	女性，STR 达到 48，INT41；有枪手勋章
ア－チャ－	AGI 达到 137
ウイザ－ド	MP 达到 16，INT 达到 26
ウイッチ	女性，MP 达到 35，INT 达到 38，私语勋章
クレリック	MP 达到 18，INT 达到 28
ゴ－スト	利用ネクロマンシ－复活我方角色
セイレ－ン	女性，MP 达到 60，INT 达到 60，贤者石勋章
ドラグ－ン	男性，HP275，STR109，INT94，AGI190，圣龙勋章
ソ－ドマスタ－	男性，STR95，AGI111，贤者之书勋章
ドラゴンソンビ	利用ネクロマンシ－复活我方的龙
ナイト	STR51，AGI135，骑士之书勋章
ニンシャ	STR36，AGI137，
ドラゴンテイマ－	女性，HP140，MP15，未杀死过龙族
ビストテイマ－	男性，HP142，STR34，未杀死任何兽族
プリ－スト	MP76，ING96，杀害数低于 10，神界语言勋章
リッチ	装备死者指轮，死亡时随机出现
ワオ－ロック	MP78，STR90，INT76，文武双全勋章
エンジエルナイト	HP215，MP66，STR89，INT81，AGI188，大天使羽根勋章，战场上随机出现

二、女巫詹妮芙:

首先雇佣一名女兵，改名为**デネフ**，属性炎。再让她装备上小恶魔**の**私语勋章，转职后就可以变成前作中著名的女巫詹妮芙。詹妮芙加入后，到**スカベツルム**的商店里，将**ガラスのカポチャ**卖掉 5 个，就可以用 32000 元买到火焰**の**冠。该冠装备后物理防御力 + 90，魔法防御力 + 15，全部属性 + 15

亚力山大

莱因总帅：亚利山大玩友在暑假苦心钻研 GB 游戏写下了不少心得，一并投来，且质量很高，希望今后多多投稿哦！

GBA 超级机器人大战 A TP = 10

击坠数的秘密:

本作中的击坠数直接关系到击落敌人后的所得资金，和隐藏机体的出现。每击落 50 架敌机，所得资金将上升 10%，最大为 150%（击落 250 架敌机）。而通关后用通关记录进行游戏后所得资金就都是 150%。32 话前克瓦多罗击落 50 架机体可得**サザビ－**！

说得ミュキ:

第七话作为敌人出现的盖塔 Q 和**ミュキ是**可以说得的，只要让盖塔 1、2、3 的三个形态分别和她战斗一次，再让龙马说得即可。

说得プル与プルツ－:

第二十八话先击落**グレミ－**，然后让**カミ－ユ**与**プル**战斗一次，之后只要两人都活着就能让**プル**加入，然后再让**プル**击毁**プリツ－**就可以使她也成为同伴。

说得ノリス:

第二十八话敌全灭后**ノリス**是唯一活着的敌方角色，**アイナ**与其战斗一次后，他就会加入。

击坠数 342 的 NT 莱因总帅

莱因总帅：这款游戏除了没有语音外，几乎与机战 α 不相上下，隐藏机体也极其丰富，是 GBA 玩家不可不玩的优秀游戏！

大墙画廊

阴晴的大"强"画廊

大墙画廊·第79期

10月里放假多，乱七八糟的事情也很多：国足冲进世界杯；老美开打本·拉登；还有我们哥俩把《America PIE》1和2都看了几遍。这几件事咋看上去有些风马牛不相及，但至少有一点是共通的：都让我俩把白天与黑夜颠了个晕头转向。不知热爱游戏和漫画的朋友们在那个漫长的"十一黄金周"里都做了些什么，有没有外出旅游，有没有打穿一款自己心仪的游戏。但愿别像俺俩似的，只是在家死守了几天电视、饭桌和厕所。真希望大家能把休息期间遇见的趣事和游戏中得到的灵感能用画稿表现出来。把你们思想的火花用画笔绚烂出来的同时，不也是给你自己一个展现自我的机会吗！

对了，最后还要说的是俺俩都不是球迷，但为了凑热闹特意跑到人大去看中阿之战，看的时候身边还有几百个激昂的学子，还有许多火暴的"喊骂"与"嚎啕"。

阴 晴

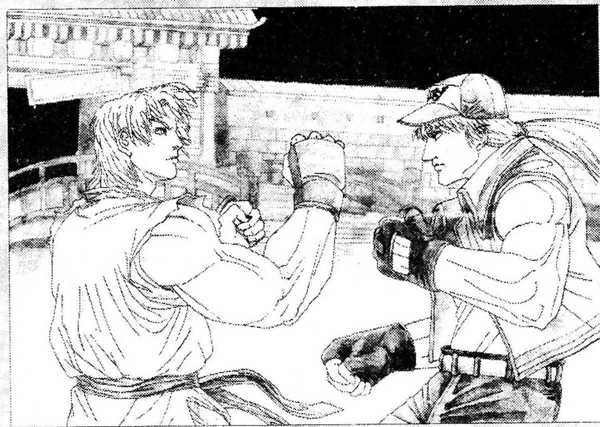
"大墙画廊"设立多年来倍受大家关爱，感谢之余仍觉自己需倍加努力。画廊正在为改版强化作准备，实施之前还真有点滴之事请各位劳费眼神，多多注意！

① 请各位一定要注明自己的详细地址。

② 请有条件的朋友能够提供E－mail或OICQ，方便联系。

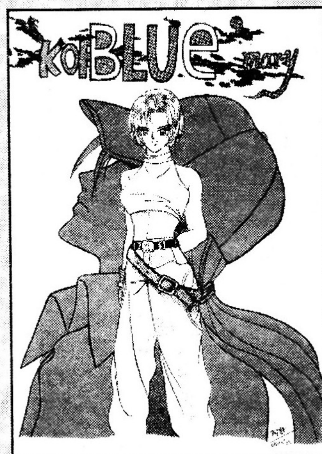
③ 希望我们的"墙画师"们能有感而发的给画廊和其他读者几句简短的赠言。

画廊通告牌



▲《对决？》四川绵阳 徐伟

▲阴：这哥俩会是为什么决斗呢？
▲晴：可以肯定的是不会为舞吧。自从推出《狼之印记》后，特瑞明显的老了……
（『L·P』：★★★）



《MARY》武汉汉口 阿野

▲晴：颇为用心的作品，所以被我们"雪藏"了好几年。
（『L·P』：★★★☆）



▲《新世纪福音战士》北京 杨莹莹

▲晴：凌波丽冷峻中渗透出的失意该不会是对你自己担心画稿未被录用的心情的写照吧……
（『L·P』：★★★）

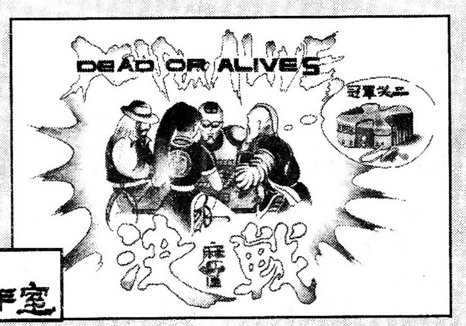


▲《橘右京》贵州贵阳 苏晓蕾



▲《96格斗王之八神》上海 贺亮

▲晴：正在玩《千年之战》，但里面的八神很难再找到当年那种狂野的感觉了。贺亮，你呢……
（『L·P』：★★★☆）



由于手头没有作者地址，阴阳二人只能口头感谢：工作室



▲《不眠之夜》 江苏镇江 杜春雷

▲阴：扎贝尔这个“恶魔战士”最大的特点除了会弹吉他和唱歌外，就是能在骷髅头上长头发了！！

（『L·P』：★★★☆）

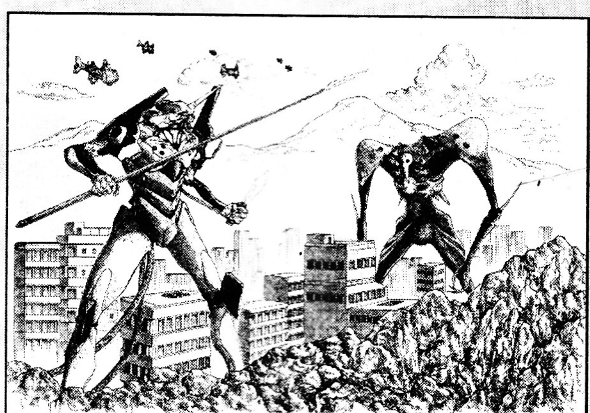


▶《雕塑》 四川自贡 黄强

▶阴：草雉和八神怎么都是希腊雕塑风格呢？

晴：草雉撅的圆圈嘴肯定是因为脚下那位大叔锤钉子用力太狠了吧！

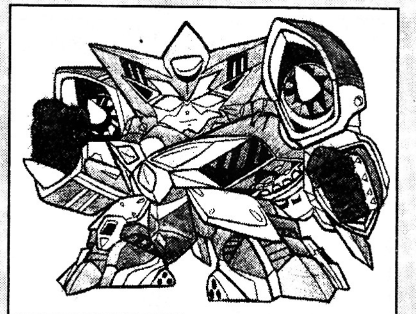
（『L·P』：★★★）



▲《为什么又是你？》 浙江东阳 申屠剑

▲阴：初号机比例大点吧，是因为离使徒有好几公里远吗？

（『L·P』：★★☆）



▶《古伦卡斯特》 山东济宁 张磊

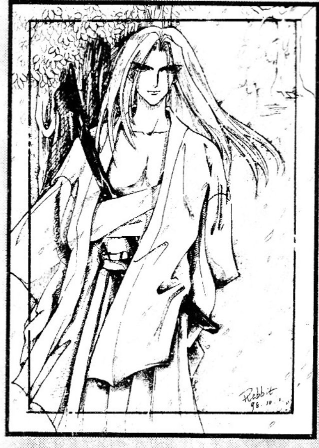


▶《老掉牙的幽默》 山东泰安 许飞

▶阴：这是俺私自加上的标题，作者可别生气哟！

晴：好象历来要拿苍月和火月开玩笑都离不开烧水和洗澡这点事。

（『L·P』：★★★☆）



◀《期待の右京》 上海 费晓琳



龙哥热线

GC已在国内上市，价格低。任天堂负竞速迷期盼，L/R键超细ANALOG操作，簧极软。龙哥认为，这个手柄绝无噱头，在不玩游戏时完全谈不到“人体工程学”（即舒适度）的问题，但把它拿在手里并进行游戏时，与他厂相比，优劣自现。任的手柄，“游戏工程学”No.1。

●龙哥，お元气ですか。①GBA充电器该如何使用？BOSS说最多充电4小时，不然烧掉，但这样的话我的GBA最多只能用2小时，是电没充满还是充电器不好？②不能把正在充电的电池组使用，不然GBA烧机是吗？③我的GBA游戏时有时红绿灯不停的闪烁，但拍一下恢复绿灯，是否电池接触不好？④GBA耗电似乎很大！（无锡 华青）

①充电器虽然便宜，但使用效果一般，也就2个多小时吧。不是电没充满。②不要那样做。③不要拍，这种情况正常。④不大。



水调歌头 ~叹RPG

圣剑几时有，举盾问青天。不知诺大迷宫，脱出是何年。我欲回城补血，惟恐半路夭折，暗敌不胜防。回复用魔法，何似在人间。

（BOSS）扮相酷，技能全，杀伤（力）强。不应有恨，何事长向BOSS圆？人有悲欢离合，月有阴晴圆缺，此事古难全。但愿金手指，一骑讨通关。

此词为众闯关友而作，相信对RPG中惟靠练级才打得过BOSS的模式深恶痛疾者必有同感。

另：暗敌者，踩地雷式遇敌法也。

想让龙哥征“妹”、让“龙哥热线”变“龙家热线”的

上海普陀区武宁路 陈骏 EM:shamo@sohu.com

●小弟购入日本原装GBA手掌机一台，D版GBA“恶魔城”卡一盘。现有几个问题请教，望给予解答。①我买的这盘D版恶魔城卡内虽有记忆电池，但无法在游戏中记录。这是何故？②原版GBA卡是否有以上情况？③听说GBA主机背部有一处可用小螺丝刀调亮度，这样自行调亮度，会给主机造成损害吗？④在正常使用的情况下，GBA可使用几年？（辽宁省葫芦岛市第一职业中专 张鹏）

①GBA的D版卡到底采用什么方式的记忆，我也说不好。如果您是小卡，有可能是和原装卡的记忆方式相同，即采用闪存。这时，一般不会出现记忆不能的情况。找地图上的红点即可。②所以多花些钱买原版，换来的是省心。③最好别乱动。④少说也得5年。

●龙哥，莎木2听说有BUG，你知道在什么地方吗？（网友Q）

听天师说，“电子游戏中央”里的OUT RUN有问题，玩过之后就退不出来了。当然那也许是机器光头老化问题，但程序本身似乎也——莎木官方页曾警告游戏与DC本体“不具合”了。盗版无妨。

HINT

根据平常每期的选票回馈量来看，各位中大奖的希望应远远大于各地“体育彩票”才对（笑）。应该说这次的奖品还是非常丰厚，连编辑看了之后也很眼馋呢！所以大家要多投票支持呀？又，各位投票时，无论选票样式为何，不要忘记将自己的游戏心得、游涯感想写上——“小字”没多少了，若无读者支持可就……大家快将心里话写出来吧！

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

龙哥：你好。

终于又忍不住给电软写信了。先问一问：“黑铁奖”寄到电玩榜处没错吧？我还等着中奖呢。

2001年第10期电软69页龙哥热线中写道：…前作的压缩方式是ADX，这次采用先进的AHX高密压缩…云云，对此我有些异议，不知是否正确。

印象中，ADX是CRI（还是CSK?）开发出的音频压缩技术，压缩比甚高（比同质量MP3高出不少），从土星时代起就应用于游戏音频文件压缩，到了DC时代更是大行其道。因为是CRI的专利技术，所以在游戏开始前会有ADX的Logo出现。至于AHX，并无耳闻，我推测可能是CRI开发的新型音频压缩技术，因为A一般表示Audio。

说到这儿，顺便多说些ADX相关事宜吧。DC盗版碟虽有诸多害处，有一点还是好的：载体是CD－R或CD－ROM。如此一来，用计算机即可读取其中内容。再去网上找些ADX相关工具，即可轻松欣赏DC音乐。我曾载过一个Winamp的ADX插件和AFS解压程序。AFS为针对ADX的压缩、封装工具，每个AFS文件中均含数个ADX文件（对了，托WinCE的福，DC碟中的文件名与Win9X/me的文件名格式相同，因此只要在碟中找到＊.ADX或＊.AFS就找对了），作用类似于WinZip。SEGA喜欢用AFS格式，其它公司多用ADX格式（其实就是CAPCOM），比较怪的是NAMCO，不知道用什么格式，顺便提一句，BHCV的音乐就是在一个大的AFS文件中。

准备就绪后，可以直接用Winamp听碟上的ADX文件，AFS则要解压至硬盘后才行。我现在用计算机时一般就在光驱放一张SF3.3的盗版碟听BGM。

不过受容量限制，一些大游戏的音乐都被抽了声道，像De la JSR，居然只有99Kbps，22KHZ的质量，还是mono；而SF3.3则有396Kbps，44KHZ的Stereo。

此外，似乎还有GD－ROM驱动器和PC的连线、操作工具，可以直接用PC读取GD－ROM碟的所有内容。（以上资料在google上可以查到）

说回莎木。当时在PC上发现莎木一章。横须贺的碟中并无ADX或AFS文件，在玩儿的时候仔细揣摩，才知其背景音乐极为简单，想必可以随意解决。不禁为其动听程度叫绝。

随便聊聊。看“集中营”的日子知道不少旧事，却发现您（一定要用敬语）原来是老老前辈了，敬个礼。至于天师，此人太执着，想来与人的关系非极亲密即极疏远。对了，看到你们那儿人来人走，不知缺不缺人？

我是计算机专业大四（我们学校五年本科）学生，虽然游戏打得一般，一颗热心一杆笔还是有的，不知若是投奔电软，有戏没戏？我是认真的。

说到游戏，我非常欣赏De la JSR，甚至为了JSRF买XBOX的心都有。看过莱鸟通上JSR的攻略后，发现De La的故事庞大了很多，遗憾的是第二章第一关就把模拟杆转坏了，只好作罢。

本来还有想写的，想想前几封信都因为太长而杳无音讯，就此别过吧。 合肥

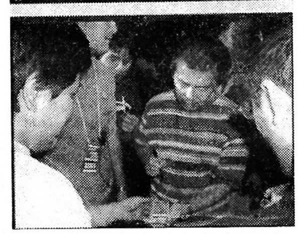
中国科技大学 郭飞/2001.9.28



←在中国上海取景，拍莎木2广告。



←讲解莎木2的压缩技术。





←为与会玩家签名……

●SEGA－AM2公司在日本召开的感谢活动“AM2 SUMMER FESTIVAL”吸引了许多玩家。AM2 SOUND UNIT现场演奏VF4主题曲和STAGE配乐。裕说，莎木2再不让莎花出现，玩家会大大失望，因此故事延至6章。四张碟压缩的资料极庞大，与前作相比，不仅技术进步，且资料格式也变化了。最后，铃木裕与刃武鹰的配音者荻原展开VF4现场对战（双机台），铃木裕只用左手，将荻原打得落花流水，完全压胜，令在场的观众大开眼界……（现场记录，并无夸张）

和稀泥●将科普园地内容非专业化、大众化，一定要在态度上保持中立，和稀泥，调节各大派。（天津河西区宾西路 吕亮）/龙：将稀泥一和到底！●你最喜欢的栏目：顶天立地的小字话。你最希望增设的栏目：编辑部的故事。/龙：这张选票夹在信中，因此未留地址和姓名。但这是一位至今仍玩 MD 和 FC 的玩家，自称——"我无权参与"填写 5 个游戏打榜，最爱幽游白书。提示●上海浦东徐盛亮读者，请来电话报地址！（龙哥）

四川自贡蜀光中学李冬梦同学的一封信

天师：你好！第一次去信，不好意思……

我看电软有三年多，算不上老读者。我这人懒，少有写信，就连杂志的投票也是投一回隔几回的，但三年来每期杂志我是必读的，我非常高兴地目睹着杂志的每一点进步。

本人玩龄已超过十年，从 FC 玩过来的，怎么说也不算是"新手"了吧，我不是想和天师比游戏资历，我知道比不起。我十分钦佩天师广博的见识和十足的魄力。但最近看天师在杂志上猛赞梦美，狂贬 GT，便产生了一些想法。

大家评游戏时往往提及"游戏性"一词（天语："GAMEPLAY"，全世界玩家的命根子，美国人最为重视。理解游戏，我们还差得远。）。从字面意义上讲，游戏性指游戏所表现出的性质。一个好的游戏不一定要多大的投入，或者有多复杂，关键是它能给人带来多大乐趣。我至今仍常和朋友一起用 FC 玩《热血格斗》，不知天师有没有玩过？

我想最初人们愿意把这样一个高科技产品称为"电子游戏"，其原因就在于大家能在使用这种产品时感到快乐。不管这种游戏是怎样的形式，它的职能就是让人高兴，或者说，人们在玩游戏的过程中，应该是欢快的，或者感动的，发人深思的，至少是心情舒畅的。如果一个游戏让人玩到烦躁、叫苦连天，甚至是厌恶，那么它就违背了游戏的本质。



下面是一些我认为好玩的游戏：FC 热血格斗、大金刚、SONIC 系列，吉兰野望、牧场物语、游戏王、GT 系列、莎木、刀魂、疯的系列、FF5/8/9、梦幻之星网络版等。

我们这儿是一个偏僻小城，至今尚无 GBA 游戏卖，况且我还无力购买 GBA 及其软件，因此还未亲自体验其魅力，但第五期热线中龙哥说天师玩马里奥玩到"一见 GBA 就发呆"之境界，虽说有些夸张，但着实令人胆寒。按照山内大爷的说法，马里奥 A 应该是追求"纯游戏性"中的代表。不可否认，马里奥系列的操作性一向十分出色，但如果是这样一款"发呆"级难度的游戏，让广大玩家往返奔走其间，信心丧尽，纵然操作上打个 10，又有多少人能领会到其"纯游戏性"？或者干脆说，又有什么游戏性可言？

我也玩过天师十分推崇的骨头先生，的确很有挑战性，难度酷极，我费了九牛之虎之力才将其"打"穿。试问：一款让人费尽脑力、手力、憋一肚子气的游戏，有多少人能从中得到乐趣（自×狂除外）？我甚至认为像生物危机那样的恐怖 AVG 根本不应算作游戏——成天面对的都是让人头晕的谜题和恶心的生物，还要时不时地忍受创作者为我们精心设计的"意外惊喜"，这种东西顶多叫作"互动式精神刺激软件"。

也许我真的像天师说的那样不会玩梦美，近 20 小时下来成绩也不怎么样，也许因为我本身就反感这种纯粹追求驾驶难度和超高速度的做法。我十分佩服天师这种"吃苦"的精神，但游戏恰恰应该是一种娱乐形式。前几天有幸到朋友家试了一试 GT3，感觉很不错嘛！由于没玩多久，不感妄加评论，不过像 GT 这样能够驾驶各种各样的车体来感受它们之间的细微差别；能在考取驾照的过程中学会驾驶的技巧，让经过精心改装的爱车飞驰在赛道上，这不就是一种乐趣么？天师喜欢梦美不喜欢 GT 我没话说，但怎么能凭这一点就说梦美好而专业，GT 差而业余呢？我不喜欢生物危机，但我从没说过它差。再说，天师极力把这样一款游戏推荐给大家，实在有些"残酷"。

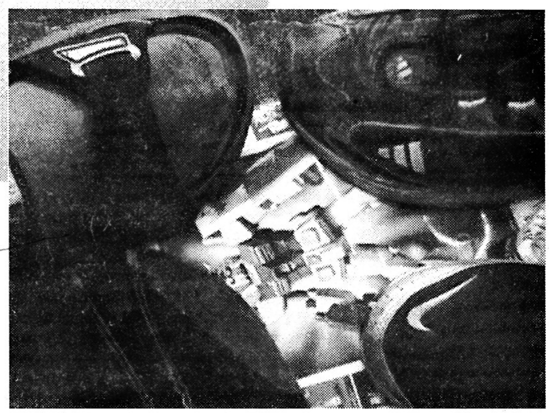
以前我有一个朋友住隔壁的，守规矩的他深信老师的"玩物丧志"论，对游戏瞥都不瞥一眼，后来我叫他一起玩了一会儿"口袋战士"，乐得他直蹦。这个例子就很好地映证了那句话：游戏是生活的调味剂。近来老有人评价游戏时 N 多个游戏没内涵。要我说，什么形式，什么内涵，通通都是废话！热血格斗这样的游戏有什么内涵？它就是好玩。好玩与否才是评定游戏的最高准则。

与此同时，有人把一些做"灌水 CG"的厂商（特别是某"产量型 RPG"厂商）贬得一文不值。我首先声明我绝非你们所谓"主流派"、"随大势"。虽然我也不赞同"灌水 CG"，但是不可否认，很大一部分人喜欢这东西，也就是说他们在这里面得到乐趣。就像好莱坞大片一样，都说没意思，就是有人看。游戏厂商为了混饭吃，不得不迎合市场；背道而驰，结果只能是举步维艰，SEGA 不就是很好的例证吗？天师你们这帮自称"真·玩家"的铁杆固然可以对这种毫无意义，脱离游戏本质的灌水 CG 嗤之以鼻，但像你那样一味地追求高分或某一记录的行为，我认为也是违背游戏宗旨的，不是吗？且不说 FF 是好是坏，可它的畅销是不争的事实。所以，从某种意义上说，这类游戏也是"代表了最广大玩家的意愿"，要不，世界上咋那么多人都喜欢这种游戏呢？

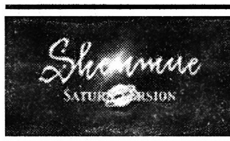
什么样的游戏，什么样的表现都不是重要的，好玩才是最重要的。天师你说呢？想法幼稚得很，还请天师指教。

祝天师越来越牛，杂志越来越牛！

（李冬梦/2001.8.12）



←这是编辑部的一张经典照片，它讲述的是一段不堪回首的往事……（PHOTO BY 风林）





70 亿日元打造

也许，从土星时期就已实施莎木计划，这次二代爆机后赠送的 SS 版"莎木"极秘映像，直看得人目瞪口呆。除了跳帧跳得厉害之外，SS 版的"大 3D"效果似乎很强的样子？其中最令人吃惊的是，莎木 2 的一些名场面竟也有出现。









玩的就是主机●CAP 官方页公布许多 BIO 战略发表会照片，令人感慨不已。三上最发人深省的一句话——"任天堂的游戏哲学，是我追求的目标"。编者听人说，许多玩家以前一提生 4，莫不面带敬色，因为那是 PS2 的"最大作、最得意作"。现在生 4 由 GC 独占，即遭"无派"者破口大骂。生化是个十马玩意。

山内老铺小坐记



↑神一般的比尔·盖茨先生与香山哲（SEGA COO）、铃木裕（AM2）、中裕司（SONIC）、小口久雄（HITMAKER）、中川力也（WOW）、新井瞬（SMILEBIT）肩并着肩。微软公司的精神是坚强的挑战精神，与 PS 起步时一样，硬件商与软件商站在同一条线上，那种久违了的“来一起加油吧”的感觉，令许多游戏制作者感到舒服。XBOX 主机的游戏，有着只属于 XBOX 的气氛！……

一天傍晚，我和朋友逛过音像店，朋友提议到山内老铺吃点点心。我对膏药国一切素无好感，但想既然吃腻了中国的“狗不理”包子，换点口味也好，就同意了。

朋友领着我七弯八拐地进了一条偏僻胡同的一间门面。门面上方挂着一块老匾，书着褪色的漆金大字“山内天堂饼业”。店面很简陋，当街一张曲尺柜台，上面分门别类摆着好几种饼干；柜台后面，一个矮胖的中年人正埋头捏饼坯。我周遭瞧了一眼，没人招呼，正迟疑间，那中年人突然发现了我们，乐呵呵地嚷着“欢迎光临”跑过来。看着他急不可耐伸过来的泥手，我微微一笑，化外之民，到底不及我立国数千年之堂堂礼仪之邦。这笑让他局促不安起来，终至于讪讪缩手。落了座，我才注意到对面墙上挂着一张“只要高兴就好”的条幅。

他干咳几声，摇头晃脑的说：“今天的天气，哈哈哈……”老套！我懒得理他，伸头引颈只顾自己看饼干。他自讨了个没趣，只好“嘿嘿”的一直把它笑完。

“敝人公本冒，天堂饼业首席饼干师兼门市部经理。不知两位高姓？”

我毫不客气地打断他寒暄的企图，“你们这里有什么饼干？”“有！”他转身拿来一个小巧的方盒子，“这是敝店新推出的方糖牌薄饼，128 位封装，又小又薄，香脆可口，回味无穷。”我正艰难地咽下一嘴口水，他便递给了我一个。嗬，这饼倒新鲜，中间多了一眼小孔，尺寸也要比市场上同类别的薄饼小一上圈。他解释说，这是他们独创的防盗防伪措施。至于这窟窿眼——

“为了吃的有趣啊，体现了我们‘只要高兴就好’的天堂准则、山内信条。”索嘎，我点点头。

这饼不赖，色香俱全，就不知味道如何。我张口正要往嘴里送，马上被他夹手夺了回去。

“对不起，这只是个演示饼。要吃到正宗的香喷喷好吃看得见的天堂饼干，请买正式饼，每罐只需 200 元。天堂饼干，天堂乐趣！”

我心里飞快地拨起了小九九。200 块除以 128 个，化简得 25/16。我的天！我虽不明具体得数，但直觉地倒抽了一口冷气，太贵了：中国的包子，这样的么？！——我偷瞥了朋友一眼，没有掏钱的意思。我涩声问，“有没有便宜点的？”

“我们还有 64 位封装的小麦饼。方方厚厚，工艺复杂，倍儿耐吃。每罐仅收 80 元。”我看到，这种方厚像卡匣的饼干装在一个精巧的流线型盒子里。

还太贵。有没有更便宜的？不知怎的，我开始有点心慌。

公本冒毫无所觉的卖力推销，“本店品种齐全，必有一款合您意。这是 8 位封装的红白玉米饼，16 位封装的超级白面饼，个儿方正，口味复古，味道醇正——可惜停产了。还有简装 8 位、32 位彩色迷你饼，砖头饼，夜光饼，均经本店特殊工艺烘焙，风味独特，趣味十足，因而大受欢迎。本国政府特意忠告市民，请勿在公共场所吃天堂迷你饼，以免引起哄抢。”

“价钱么，从 35 到 68 元不等……”他憨厚的神气终于狐疑起来，并且声明：因为我是友邦人士，所以特别优待，倘不然，还要贵！

摸摸干瘪的口袋，我忽而绝望而且不平起来。哼，要你来搔这杨柳情，若不是天不与便，我们——拔都元帅及其蒙高里安大军，早把你们给灭了——还看你能哩！

我正盘算，内间忽然踱出一个老头儿，昂首阔视，傲慢不可方物。后面紧跟着一个白胖胖的年青人，点头哈腰，低声下气地说：

“敝社新近研发的几种饼干，请务必贴上方糖牌商标。拜托了。”

老头儿摇摇头，“你知道的，我们的顾客主要是小朋友。可你们的饼干太硬太粗，大人尚且不爱啃、啃不动，更不用说乳牙还没长全的小朋友了。爱莫能助啊。请回吧。”

“您应该看到，我们的饼干以价廉物美，在亚洲黄种人中享有盛名，长久以来一直作为联合国难民救济署唯一指定的救济专用粮，被誉为苦哈哈们的满汉全席。这帮狂热的羊牯，对扩大您的顾客群体和提高您的商业声誉，极具利用价值啊！况且，每卖掉一个饼，我们可以给您一半的回扣。您知道，要不是银行逼得紧……我们的让步已经够大了，不然，我们只好转行帮琐泥卖 DVD 了……”

好家伙！我赶忙质问公本冒，“怎么，你们店还卖假货？”公本冒红着脸小声澄清：“绝无此事。本店出售的饼干，均经本店授权，统一管理，统一烘烤，统一封装，质量绝对有保证。”

那边似乎终于谈妥了。白胖青年经过我们身边时，突然对我们礼貌的鞠躬说：“敝人哲山香。有机会请一定光顾濑贺太郎大饼专卖店。我们备有梱米和梱米吐大饼款待我们尊贵的客人。”我满头雾水地看着他走后，公本冒鄙夷地撇撇嘴，“这濑贺大饼株式会社穷疯了，到哪都像个讨饭的。——哦，这位是我们的老板山内负先生，自负的负！”

山内负恶狠狠地瞪了他一眼，目光忽然落在我手中的 DVD 上。我笑了笑，对他说：“这是在琐泥音像店买的，正好今晚消夜。”不可思议的一幕发生了。山内挥舞着拳头，跳着脚，歇斯底里地破口大骂：“这是鸦片、海洛因，是伪精神食粮！这市道人心，全叫他们给搞坏了。民以食为天，国以乐为本，只有我们的饼干，寓吃于乐，乐后吃饱……”

我看到，公本冒早已远远躲开，山内又被自己喷射的唾沫溅了眼睛。时不可失，机不再来，我快手摸了一盒饼干，脚底抹油，“桃之夭夭”。后面隐约传来“……只娜……小偷……”哈！老子拿儿子的，能算偷吗？！

我后来看“电软饼干”，才知道这饼干原来中国“古已有之”，后经唐朝鉴真和尚传至倭国。“一骑红尘妃子笑，无人知是大饼来”，便是指的这东西；马（麻）将牌的“一饼”，据考证也是以此为原形的。这些证据表明，早在一千多年前，勤劳智慧的中国人民便已发明创造了现在风靡世界的烧饼技术。就像中国足球虽至今未能打进世界杯（希望发稿时，中国队已经出线）（龙：我就是看完 9 月 27 日阿队输球才登这稿件），但并不妨碍中国人把足球的发明权栽在北宋人身上一样。可惜中国后来都失传了，徒然使不肖的后人“恨恨不已”而已。而且据说倭国饼干之所以好吃，是因为他们添加了罂粟壳的缘故，幸经大力查禁，利国利民，其功绩将不下于虎门销烟云焉。

这一切，让我更心安理得的享受起来。数天后，饼干吃完了，我又天天啃起了难咽的中国“狗不理”。（龙：文章较深。经编辑。）

（POWERED BY 玉林 YOYO）

闯关族的家

E－MAIL：supergamefans@sohu.com

●NGC首发3天30万，销量还算说的过去。由于游戏数量的缺乏，NGC的售价也是一落千丈，从3000元以上跌到2000以下，瞠目之余，也令风林欢喜不已，终于可以松松腰带抱回家了！



●来自河北沧州的王楠玩友（超级史克威尔铁杆），风林对《最终幻想》电影的看法与你截然相反。正如你所说：如果该片票房不错的话，人们就不会批评了。不过为什么该片票房不好呢？我想，症结就在这里吧……

●江苏常熟苏子宠读者强烈要求风林赠于其DC一台，用来玩“光明力量”续作。幸得SONICTEAM已经加入NGC，如果“光明”续作肯出的话，应该是NGC没跑了。当然，送你NGC是肯定没戏喽：）……

●河北的大傻朋友以及所有DC电源错插而导致白烟升天的朋友请注意，这种情况发生以后应该让爱机静休2小时，待白烟散去，糊味消失，再打开试机，应该可以再度运行。烧掉的仅是保险，没有大碍，不妨事。请尽情享受，而不必到游戏店检修。更换零件仅需5元搞定，如不换也可以照常运转不误，但是连接VGA可能会出现画面不稳的情况出现。请权衡。

●广东的全炜读者来信指出GB中文卡带问题多，并提醒广大玩家一定要注意记录问题。在这里风林也要说两句，由于中文GB卡并非是经过任天堂授权出版的游戏，所以在质量上很难保证，请有意购买中文GB游戏的玩家三思而行。

●风林每天看玩友的来信，发现信末尾读者大人都不忘加段祝福（或嘱咐），如：祝风林越来越帅、祝风林越来越能干等。看得风林心里甜的很，也十分感谢大家对风林的关心。而浙江的赵欢玩友来信最后留下一句——祝风林越来越多罗！这……风林仔细端详，还是没有搞懂……#*%￥

●最近许多玩友来信谈及进入WTO以后会不会对我国游戏市场有什么影响。风林个人认为不会有什么变化。毕竟游戏机在我国还没有正规军，而且水货主导市场的形势也不会就此改变。不过加入WTO后，我国经济会增长得更为迅速，国民人均收入提高，相信有慧眼的厂商迟早会在大陆发售从正规渠道进口的主机的。一切都只是时间问题……



●越来越多的玩家果断的购买了GBA，并来信表达了自己对GBA的看法。现时GBA单机价600出头，有更换主机打算的朋友实在不应错过。这个价格已经是相当合适了。

●再次提醒有意与风林联系的读者朋友，本栏目信箱仅接受有关本栏目的投稿、来信，其他栏目内容请与该栏目责编联系或发到目录页信箱。



●风林的“贫穷史”在编辑部中传为佳话，生活上常常是吃了上顿没下顿，为买主机而节衣缩食。尽管家中供奉了不少主机，但是大部分已经尘封。不过，最近从SP处“造”得一盘8M的SFC“街霸2”卡带，插在风林视为珍藏的日版主机上突然有一种阔别已久的感觉，还是卡带最好啊！

●国庆放假7天，疲惫的身心总算得以缓解，期间收到的读者来信也抽工夫好好整理了一下。出乎风林意料的是，有许多读者都表示希望恢复《风林日记》，实在感到欣慰。不过目前风林处于“有心无力”状，还望大家能够谅解。

●风林对广大读者来信提出的意见进行了总结。从来信中看，大家对杂志目前的现状有很多看法。风林希望明年的《电软》能够给大家一个崭新的面貌。并且从今年年底的“大放血”抽奖活动起，我们希望能够给大家更多的惊喜。

●希望，本期的家您能满意……

家人语录

■从我买了GBA的那天起，我可以挺起胸来“横”着走了（因为GBA是横着的）。（风：横着走做起来很难啊……如果是可以横竖玩的WS又应该怎么走呢？好头痛的事呢，还请谭读者指教）

——广东　谭学清

■玩了生3后，经常梦到丧尸……（风：真羡慕你，风林为了能够在梦中体验“危机”，还特意画了幅丧尸挂在床头，但是到现在也没梦到……）　——安徽　周佳硕

■风林，PS真的被淘汰了吗？近日班中同学整日叫嚣电脑为全能平台（他连GBA的模拟器都玩！）并对我尊为神物的PS2嗤之以鼻……（风：PS的确被淘汰了，游戏方面虽然还有一定数量，但可以说几乎没有值得人们为之掏腰包的作品推出，而国外方面也基本进入了PS2时代。不过，这并不意味着在我国PS也是过时的主机，PS上丰富的软件数量可以满足很多玩家的需要。另，模拟器是个好东西，但是从厂商的角度讲，模拟器如果再这样“畸形”发展的话，也许将会成为扼杀今后家用机市场的罪魁。模拟器始终是一把双刃剑，他的命运取决于持剑的人）　——无锡　方正

■风林，希望增设一个“玩家最喜欢的游戏人物”排行榜！（风：这恐怕很难，由于页码有限，加上每期都收录大量海外权威排行，所以综合来看，我们还是以实用、权威为目标）　——江苏　马鹏

■能否在排行榜中加入一个“中国玩家期待游戏排行榜”？（风：这个想法风林早就有过，但是很显然，能够上榜的游戏一定是那些日本的重量级大作，而且我们没有本土的产品，这样一来与日本的期待榜也不可能有大差别，可看性也不会很大）

——西安　李琦

■我买到9月《电软》之后，见封面上“内有FF X小说攻略”之类，大喜过望，回家看时却发现已不知何去何从了，泪如泉涌……（风：……同情，希望读者大人在购买杂志的时候一定要检查杂志所带的别册以及选票，如果发现丢失一定要及时找书店老板更换）　——江苏　周琦琦

■《电软》错别字太多，让人看着难受，呕吐！（风：风林在玩“莎木2”时，因VGA画面过艳，并且没有打开灯，再加上游戏中出现俺游戏生涯中罕见的迷路现象，而最终导致头晕、恶心等不良反映……在此提醒广大玩家晚上玩游戏一定要开灯啊！杂志错别字问题欢迎读者大人来信挑刺，就先从“家”开始吧）　——山东　朱星宇

◆回家的感觉就在那不远的前方，古老的游戏有多久不曾痛快打，我在岁月里改变了模样，心中的思念还是相同的地方……

闯关族的家

我是贵刊的老读者，在这里我想说一下投票的问题，有三种观点：①大多数读者为了中奖而投票；②少数读者为自己心爱的游戏而投票；③绝大多数读者为中奖又为心爱的游戏而投票。

这三个观点要我选择，我选3(笑)，中奖是靠运气的，我举个例子，如贵刊1个月共收到5000张选票，那么一个人投一张票的中奖率为1/5000，就像大海捞针。风林你也说过，如果中奖是那么容易的话，相信风林也早拥有500万大钞了。在此再向各位读者说一句：中奖是要凭运气的。

——广西合浦　叶健

是啊，要不做为半铁杆彩民的风林怎么总是中不到500万呢？(笑)但反过来说，不试试又怎么知道不会中呢？本次黑铁奖、白银奖、至高至尊奖以及美年达中国电玩榜半年奖的奖品丰厚，种类繁多，中奖概率极高。作为只能旁观而不能参与的众小编来说，实在是羡慕大家啊。

风林，我觉得杂志有时候抓不住最新游戏的动向。一些各方面都非常好的游戏不介绍，却不知从哪找来个"滥竽充数"的游戏大为宣传……

——辽宁　飞弟

一些重要游戏我们都会以彩页做介绍，黑白页中可能会显得少一些。今后我们会注意这方面，争取做到面面俱到，为读者全面捕捉最快的游戏动态。

我是来自煤海之乡的一位玩友，也是《电软》的老读者了，由于我们这里还比较闭塞，什么消息也不知道，只有《电软》是我唯一的朋友。第十期的文章真是相当好看，如王骏生同志写的《任天堂的剑》简直是古龙大师的手笔，还有家都很好！不过我对上期北京罗剑锋读者的批评有不同的看法。我认为风林你在括号里的发言不是太多了，是太少了！望风林多向崔永元学习，要有自己的风格。

——山西蒋来福

谢谢蒋读者给小编们的鼓励，以及对风林的建议。至于学习崔永元，风林恐有不及，不过实话实说就是我份内的事了！

一直以来，我就认定游戏也是一种文化，每当被别人驳斥时，我总是淡淡的苦笑而已。游戏虽然很好，但家里人都不支持，社会也不赞成青少年玩游戏。希望风林能够在杂志中进行一些对此问题的讨论，也把游戏的好处和正确对待游戏的态度登出来，好能使更多朋友加入闯关族的队伍中来。另外，我想说：该加的加、该删的删、该听的听、该留的留。其他要我说还有什么，就是一句话：加彩页、加内容，多几块人民币不碍事！

——上海　孙卓

孙读者将如此大任寄于风林身上实在……我想，今后的杂志一定会组织玩家讨论这些问题的。

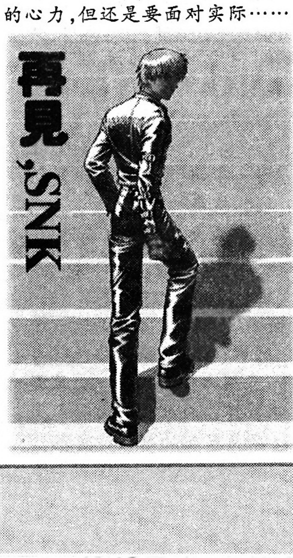
风林，我是江苏滞县的玩友。说起来有点惭愧，我只有一部PS、一部DC和一台使用了7年之久的14寸黑白电视，别看这几件破玩意儿，可却带给了我和朋友们无限的快乐。PS、DC在你们北京也许算不上什么，可是在我们这里就成了"稀世珍宝"。PS在我们县城里是没有卖的，因为价格高，更别说DC了，我们这里的孩子除了玩那几台国产的街机外就是"小霸王"，16位机都很少见。

电子游戏在某些大人眼里是"小孩子玩的、幼稚"，那是因为他们没有认真的接触过，再者就是游戏画面粗糙、简单。在我家方圆2、30里路就我有PS，别人连听都没听说过。我的PS有个毛病，就是一到冬天就出现画面上下跳动的现象，开机一会儿便死机了。但是到了夏天却没有任何问题，真是难以理解。

——江苏　吴召强

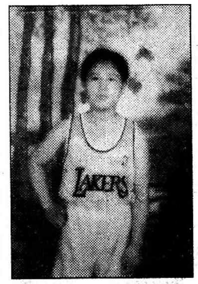
吴读者的这封信写得挺长，风林压缩了一些，不过吴读者想表达的意思我想大家都能够理解了。现在我国的游戏市场的情形就是这样的，在许多地方8位机还是主流，这是不能回避的现实。其实，不要说偏远地区，就算是大城市，也并非是人人都消费得起，实际的情况与我们理想的市场环境还有很大的差距。我想，这并不是一句"我玩到PS2了"就可以抹杀了的。游戏机市场的发展面临很多阻力与困难，庆幸的是我们知道问题的所在并想极力的改变，而不是不负责任的推卸与不能勇于面对的逃避。WTO进入在即，我国的经济必然会以不可阻挡的势头迅猛发展。希望，在人们生活水平提高的同时也能够为电子游戏——这样一项高级娱乐活动还以本来的面貌，以正其名。

那时，才是值得我们高兴、欢呼的时刻，而不是现在一部分人因玩到了高档主机就大喊：我们不落后！尽管我们有这样的心力，但还是要面对实际……



←应该说，SNK对二维格斗的理解是天才的。有可能成为DC上最后一款SNK游戏的『饿狼传说～狼之印记』，实在是不能错过的『绝』作，强烈推荐给热爱格斗的玩家。

《电软》发展的这些年来，一直是受众多游戏迷所瞩目的。由一本"小册子"，发展到现在的权威软件，其中所走过的路是铺在大多数人的冷嘲热讽上的，其中的艰辛，无法用语言表达出来的。现在好了，杂志办的越来越好，玩的游戏越来越多，在国内众多游戏杂志中只有《电软》值得我们翘大拇指，但是，世界上没有完美无缺的东西，《电软》的不是，主要体现在彩页，页数太少，对大作（例如FF10）报道的不够，FF电影版更是少的可怜，彩页应该再加二十页，以满足广大玩友的需求。贵刊赠送小册子应该值得表扬，不过我总觉得应该再附送一些别的东西，例如光盘之类的。另外，贵刊要在现有内容的基础上再增加一个栏目《玩友星空》就是抽出一页彩纸专门刊登众多玩友的档案，地址、头像，最喜欢的游戏等。以便我们互相联系探论！



←郭读者酷照一张！

——吉林　郭旭

这是我第N次写信给贵栏目了（1≤N≤5），以前写的没把它当作节省草纸给冲掉吧（在上厕所时正巧没有纸时），这次希望您能把这次的内容登出来（或者回信）。否则，我将亲自驾驶"波音－709"撞毁《电软》杂志社?!（万分激动）

1.广告固然要，但必须精而少，控制在5－10页；2.黑白数加至100页，彩页加至20页。最好明年春节更换一下纸质（黑白页）难道真要50年不变？价格定在九元左右（达成以上2点，销量必增）；3.《傻子日记》和《风林日记》为什么不见了？4.闯关族访谈录真的不错，继续办下去。

最后是我的遗望：请帮我中一次奖（什么奖都可以）。我快不行了（0.1秒后，啊——?!）

——广西　何力

什么，在家里搞"恐怖主义"这一套？？汗……明年的《电软》是否会有变化还不好说，不过风林希望大家能够关注下期的"家"，杂志的一举一动风林都将为您做详细的报道(笑)。"傻子日记"暂时不会推出，不过并不是"离家出走"，而"风林日记"是否复出则有待观察，目前风林还没有什么打算……"访谈录"起步不顺，风林想给大家找些轻松的话题谈谈，当然这都需要大家的参与。最后，何读者的遗愿我是不能答应的，不过风林决定以个人名义给您颁发一个特别"鼓励"奖，只要您不驾驶飞机就行……

我是从99年才开始买电软的，直到现在才写信，我对闯家这个栏目非常的喜爱，特别是你接管了之后（这不是

闯关族的家

◆天下一家

风林：你好！又是里脊，打扰了！

万恶的高考已经过去，料想成绩也还算说得过去，因而本可以如先前所愿，名正言顺地玩一个暑假，结果，有了玩的时间，有了玩的理由，却没了玩的心情。游戏是用来消遣的，用来调剂一下沉闷的生活，如今，游戏成了这沉闷生活的主角，因而倒不觉快乐。于是我便出去与朋友打牌，不知风林玩牌不？

其实快乐是要与人分享的，但几乎所有的大作都标明“一人玩”，我我我我……梦想中的双人RPG不知何时才会推出。我一好友也感觉玩游戏沉闷，却将罪过推给主机，欲“升级”，弄台DC玩玩，我不否认新鲜感些许能带来些笑声，但不知那是否算得上是真正的快乐！我们能成为朋友，游戏功不可没，游戏的确是交友的一个良好的契机，但假若游戏成了维系友情的唯一纽带，那便真的是有够悲哀的了，还好，我们不是。

说起真正让我感动的游戏有三个，《风之克罗诺亚》、《穿越时空》和《铃木爆发》。前两个主题是一致的，一场梦幻经历，当克罗诺亚要回到原来的世界，并忘记所发生的一切，我都要哭了，还好，伟大的NAMCO，神圣的NAMCO从来不会让玩家失望，当初我还不明白给记录起名字用意何在，当片尾看到自己的名字出现在童话书的封面上时，心中涌出的无限温馨驱散了眼泪，温暖取代了悲伤。而史克威尔就不行了，当最后男女主角幸福地在一起基特孤独地站在十字街口，那种淡淡地忧伤的感觉成了永恒。它迫使我思考：游戏（前加一“好”字）如张艺谋的电影，一切都是假的，除了带给我们的感情。而传达感情准确到位的游戏便是《铃木爆发》，爽快，单纯又有点单细胞的铃木，不急不徐地给我们看她的忧郁，坚毅热情和淘气，最后，伊藤的心被打开了，铃木的心也开了，我们的心也被打开了，真不知道这种有深度的创意有乐趣的游戏为什么不卖座。天师说：游戏要用心去体会，一点儿没错……

《电软》每月一本，且出的又慢又少，若不第一时间入手，恐怕便遗憾终生了（风林小声说：别忙，还有合订。我怒：滚，别跟我提合订，看见它我心里就不平衡）倘若换成别的刊物，恐怕早就怨声载道了。目前市面上的游戏杂志多·乱·杂，我倒不认为会给《电软》带来多少压力。《电软》是有深度，有个性，有追求，有精神的刊物，纵观同类刊物，所缺的便是《电软》那一句“爱科学，玩物不丧志”。众编一定要将此精神贯彻到底才行。

胡言乱语写了太多，也占用了你太多时间，就此止笔！

——里脊

能够在茫茫游海中找到一款自己真爱的游戏，这实在是值得恭喜的事。里脊朋友就是这样。不过风林始终认为，在街机厅中更能体会到双人游戏的乐趣。当然，今后家用机将以网络游戏为主力，多人同乐不再是梦想，比如“生化危机”，如果能够多人参与岂不……另外，有所失落的玩家不妨看看右边的任天郎朋友，也许就能解开这个莫名的“心结”。

深夜，一起来听听伍思凯的《分享》……

在拍马屁）。因为闯前改版后变得比以前更好看了，我发现风林也很善于创新，所以我对你从冷漠、到喜欢、到热爱、再到崇拜，（别吐！）但缺点还是有的：1、版面太少，不奈看。2.字太小，费眼，说到这儿，我今天被家人强制带到医院验光，左眼150，右眼75，（我可不是用一只眼看书啊），而看你在上期家中说你双眼1.5，请你在本期家中说出你护眼的秘密，万分感谢（另外，风林你在这两期登出的照片好可爱呀，有点像樱木！）

今年我上初三，就要考高中了，所以接触游戏的机会极少，只能看看《电软》，所以请扩大版面。前两天在同学家中看到了一本别的游戏杂志，是全彩的，但发现其全是图，还是电软看着实在，尽管是黑白的，我对电软有以下建议：1、内容增加，变为全彩，合理价10～12元，定期送海报等。2、攻略、研究所应把一部分放在《菜鸟通》上，这样其他栏目版面就可扩大。3、应提高图片印刷的清晰度。

我准备考上高中后买台主机，但PS2和NGC让我左右为难，其实我也就是想玩MGS2和BIO，所以请多刊登一些比较PS2和NGC的文章。至于XBOX，我和玩友谈起它时只认为它性能强大，游戏并不一定好玩。请风林给点建议。

小诗一首敬上：

中考即将来到，精神格外疲劳。
没有游戏来搞，心中真是烦恼。
睡前无暇洗澡，还是看电软好。
越看头越想倒，睡前忘记定表。
次日艳阳高照，方知早已迟到。

——河南郑州　桑田

桑读者字写得不错，说的也一下点中了俺的软肋！（笑）版面少是没办法啊，家在编读类栏目中的页码已经算多，再加页主编可会把我死啦死啦地～～（又笑），而字小主要是因为风林希望能够多登一些来信，并能够给大家更多的“信息量”，更耐看吧……不过说到护眼，风林还真没什么好的方法传授，风林个人也不知道为什么一直视力不减，且大有愈玩愈好之势，这方面有待医学界的研究……至于购买主机的问题，风林就实在帮不上忙了，通常风林是着急且特别想玩某部游戏，才会下决心购买主机的……本期GAMEBAR栏目刊登了有关XBOX的内容，你不妨看看。

记得某期“闯关族的家”有位读者说《电软》的价格太麻烦了，不过“8.4元”的真正意思我终于知道了！！

即：8.4元的月刊，8角钱的邮票用作明信片，以及8角钱给“闯关族的家”写信，整十元……想的好，想的好。

——湖北十堰　JUSTINE

天哪！这么精密的计划竟然被这位来自湖北的朋友破解了！！笑……



——游戏找到了感觉？？？

下面一张就是我《超级大金刚2》的通关记录（中途不记录），其实我的最快通关时间比这快两分钟（当时没截图）。我理论上估计最快应可在1:15左右通关。

我一开始就爱上了这个游戏。那种轻松畅快，诙谐幽默的感觉，以及难度和游戏性上的把握使我真正认识到任天堂在动作游戏上的造诣是如此高深。

打《大金刚》系列要想快速通关：1.必须在游戏前进和跳跃中按住Y键加速；2.遇到障碍物要在跑动中清除或干脆避开；3.那些动物交通工具也可大大加快你的速度，要适当加以利用；4.游戏关卡上的设计处处体现了节奏感，只要把握得好，过关就显得非常轻松了；5.游戏中有些可以一炮达到关底的B桶，不妨找找。

以上就是我攻关中的一点想法和心得。我的1、3代也可在1:30内通关，可惜都未达到100%的完成度，希望能打100%者能与我共同交流经验，我的E－mail：zelda-link@263.net

——任天郎



风：还记得以前玩游戏玩到对游戏的流程倒背如流吗？也不知是从什么时候开始，便没有了这种肯下苦工夫钻研一款游戏直到玩弄于掌股的劲头。

一直搞不懂，这到底是一种什么样的精神，暂且称其为“玩家精神”吧？而这种精神难道真的失去以后再也找不回吗？从模糊的印象中残存着淡淡的记忆，好象我也曾执着过……



大话电软



作者/福治

事情起因：《电软》内容越来越少，广告越来越多，游戏迷要求《电软》给出解释的呼声越来越大。

以下游戏迷简称"Y"，《电软》简称"D"

Y：我们大家立刻谈谈《电软》内容问题吧！

D：我刚刚睡醒，经过外面无所事事，就顺便进来看看热闹的。你突然跟我提到《电软》的事……我牙齿还没刷呢！

事后发现是D搞错了，D这几天开始出现斗鸡眼，声音也突然变尖……

二次会议开始，Y一言不发。

D：你想要《电软》内容更多，广告更少啊？你要是想的话你就说嘛，你不说我怎么知道你想要呢，虽然你很有诚意地看着我，可是你还是得跟我说你想要的。你真的想要吗？你不是真的想要吧？难道你真的想要吗？……（急救医生被紧急招入会场）



Y：《电软》改版的想法在你心中是不是一个惊叹号，还是一个句号，你脑袋里是不是充满了问号？

D：《电软》改版只不过是我们混饭吃的一个口号！我以前说过一个谎话骗所有游戏迷，现在只不过心里有点内疚而已。我越来越讨厌《电软》改版了！我明天就解散《电软》编辑部，你想怎样嘛！

Y：有一天当你发觉你不得不兑现一个你讨厌的口号，这才是最要命的！

D：可是我怎么会兑现一个我讨厌的口号呢？请你给我一个理由好不好？拜托！

Y：《电软》改版需要理由吗？



D：不需要吗？

Y：需要吗？

D：不需要吗？

Y：需要吗？

D：不需要吗？

Y：哎，我是跟你研究研究么，干嘛那么认真呢？需要吗？

面对Y的要求，D不屑一顾，甚至还嚼起了口香糖。

D：（得意地哼）吹个球，吹个大气球。

Y：你知不知道什么是铛铛铛铛铛？

D：什么铛铛铛铛铛？

Y：铛铛铛铛就是（唱）——

Only you——！还不肯理睬我；

Only you——！让我恨却不舍；

Only you 能解救我，叫《电软》内容更丰富，广告无影无踪。

你泡泡能吹最大，就是 Only you——

D：哎……

Only you……！别怪我太嘀咕；

为了心中《电软》，别怕死别颤抖；

背黑锅我来，送死你去，拼全力为众生！

牺牲也值得，南无阿弥陀佛！

D：我真的不行啊，我跟你说……

Y：On—On—！





D：On 你个头啊，你有完没完啊！（一拳将 Y 打倒）我已经说过我不行了，你还要 On—On—！On—On—！完全不理人家受得了受不了，你再 On 我一刀捅死你。

Y：你尽管捅死我吧，生又何哀，死又何苦，等你明白了舍生取义，你自然会回来跟我唱这首歌的！

D：等等，以前我们的关系不是一直很好吗？

D被数十万名以上的Y群殴。会场气氛很紧张，Y准备抗议闹事，公安反应强烈。

D立刻准备离开会场。Y连忙发言。

Y：喂喂喂！大家不要生气，生气会犯嗔戒的！（转身对所有Y），你们也太调皮了，我跟你们说过叫你们不要乱扔东西，你怎么又……你看我还没说完，你们又把臭鸡蛋给扔了！鸡蛋是营养品，把它扔掉会污染环境，要是砸到小朋友怎么办？就算砸不到小朋友砸到那些花花草草也是不对的！

D：我要打个电话。（拨公安局，大喊）小心啊！Y闹事了，快来救命啊！

Y：喔——！熟归熟，你这样乱讲话，我一样可以告你毁谤！

会议时间就要到了，双方仍未达成一致。

旁观者甲：这两伙人站在上面已经三天三夜没下来了。

旁观者乙：两口子吵架吧……

Y：看来我们不应该来！

D：现在才知道太晚了！

Y：人们继续支持《电软》行不行？

D：我不要虚言假语！要的话留下你的人！

Y：那样只是得到我们的肉体，并不能得到我们的灵魂，我们不会有结果的。你让我们走吧！

Y离去……

后来《电软》回忆录中有这么一段话：曾经有一群真诚的Y在我面前，我没有珍惜，等我失去的时候才后悔莫及，人世间最痛苦的事莫过于此。如果上天能够给我一个再来一次的机会，我会对所有Y说三个字——你们好。如果可以给这群真诚的游戏迷加一个期限的话，我希望是——**一万年！！！**

闯关族访谈录

●本期佳宾：任天郎、熊和

本期风林千里迢迢从湖北宜昌请来了两位任天堂迷，让他们来谈谈对 NGC 前途的看法。虽然这次聊天短了一些，但是我们与读者的心却一直系在一起。今后家的内容将有大家来决定，请大家多多提出宝贵意见。争取使栏目更加丰富多彩。

——任天堂新主机 NGC 终于发售了，不过首发并没有将任天堂"辛辛苦苦"准备的 40 万部主机消化掉，这其中原因何在呢？

熊和：首发软件缺乏挑梁大作及后续软件部队不利都是其中原因。当然大家对这个问题都是很清楚的，我就不罗嗦了。

——从长远来看，你们觉得 NGC 能够成为中国玩家的宠爱吗？

任天郎：这就要看 NGC 在日本市场的表现了，只要在日本市场获胜，自然就会成为中国玩家的新宠。（其实不仅是电玩，只要是青少年流行文化，我们都是被鬼子们牵着鼻子走的）

熊和：这个嘛，我可不想当第二个诺查丹玛斯（大笑）

——从目前 GBA 在中国的发展态势，可以明显感觉到 GBA 的普及将只是迟早的事，那么 GBA 的持续热销对 NGC 在中国的销路有没有帮助呢？

任天郎：肯定会的，用 NGC 和 GBA 玩着同一个游戏，这本身都让人觉得非常有趣，呵呵，我反正是禁不住这等诱惑的。

熊和：这个"连接"的潜力是无可估量的。谁知道 nintendo 能否创造出《口袋妖怪》那样的奇迹呢？

——下面该问些个人问题了（笑）……两位平时都喜欢玩什么游戏？

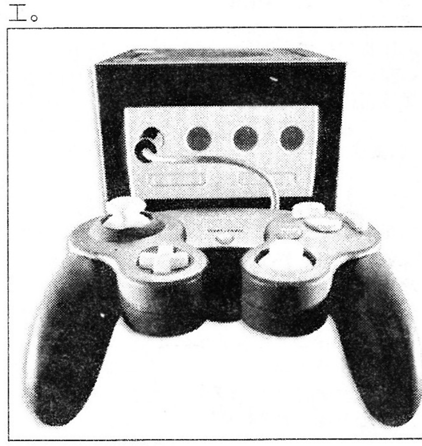
任天郎：除了战略游戏和足球游戏基本上都喜欢玩，比较擅长动作类（大金刚），还经常和熊和君一起合作玩"反恐"。

熊和：还用问……

——两位还有什么其他爱好吗？

熊和：goal keeper 是我的场上位置（笑）。

任天郎：还喜欢看电影，以后想考电影美工。



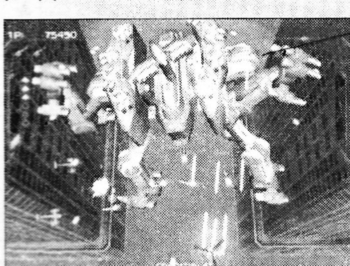
↑没感觉？？

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

零式枪手 2(ZERO GUNNER 2)

机种 DC 厂商 彩京 类型 STG 媒体 GD－ROM



彩京真够意思，把这款游戏移植在了 DC 上。

我一直很喜欢彩京的射击，以前在街机厅与别人都打 ACT 或格斗，只有我总往射击游戏里扔钱。买了土星后，就更是彻夜不眠练习各种彩京游戏，可练来练去还是一只菜鸟，我以前没在街机上玩过这款游戏的一代，一直以为是个 3D 的射击游戏，没想到它又是一款 2D 的游戏。不过这样也好，毕竟彩京最擅长的还是 2D。

感觉上这款游戏与《1945・2》有些相似，都拥有非常强大的副枪攻击，不过《零》取消了"保险"，而副武器的能量槽需要吃打敌机后出现的宝石，要想吃到更多的宝石，可以在打完一部分敌机后停止射击，这样宝石会自动被吸过来，这样总比自己冲上去吃强多了。另外，还有一些人身上的宝石会越来越多，晚些消灭它们会有更多的宝石可吃。

本作的一大卖点就是它的攻击方法，射击的时候可以变换各种角度，可以转着圈打。不过一开始玩会有些不适应，大家不妨调低难度适应一下 A 键和 B 键的组合使用。而后，当你准确的调转枪口，一举歼灭 Boss 的时候，就会了解到它的魅力了。

游戏中可供选择的只有三架武装直升机，柯曼奇副枪增长奇快，可是他的攻击力实在不敢恭维，阿帕奇副枪和主炮的攻击力最强，尤其是副枪威力惊人，不过增长的太慢，我想只有高手才玩的转吧，最后一架俄国飞机拥有较强的攻击力和较快的增长速度，非常适合初学者使用。

最后要说的是本作的回放设定，相信很多玩家都对无法保存自己经典的射击过程而遗憾，这下好了，想存就存。方便了大家的交流，这样很快就会出现更多的高手。

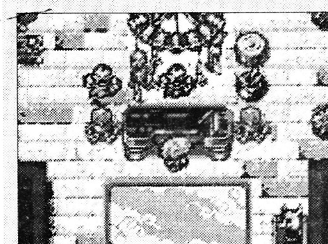
最后，希望 CAVE 公司也能发发慈悲，把怒首领蜂 2 移植级 DC。

——北京 谢榭

角　色：——	操作性：9
画　面：8	创　意：9
音　乐：7	移植度：10
情　节：——	总评价：8.6
游戏时间：6 小时	

不思议的迷宫 风来的西林 GB2～沙漠的魔城

机种 GB 厂商 CHUNSOFT 类型 A・RPG 媒体 卡带



让无数西林迷翘首企盼的本作终于在火红的 7 月震撼发售了，由天才制作人中村光一领导的 CHUNSOFT 所推出的游戏无一不是精品，今作动用了 32M 的超大容量，以更丰富的迷宫设计和更完美的系统呈现在大家面前，堪称不思议迷宫系列史上的最高杰作！(周刊《ファミ通》7 月 27 日当期对该游戏的评分，以 38 点的极好成绩步入白金殿堂，让无数游戏为之汗颜)

今作的一大卖点是新设定的"风来救助队"通讯系统，玩家在迷宫内由于各种原因被打倒后，若想"修复"已逝去的记录，便要先选择等待救助状态，然后通过通讯线让朋友到你倒下的阶层进行救助，救助完成即可拥有已失去的全部道具且可继续在该层开始冒险。就算没有通讯线也不要紧，CHUNSOFT 已做了体贴玩家的设计，利用咒文一样可以实现，更让人振奋的是，利用咒文不仅可跟近在咫尺的朋友进行通讯，也可跟远在千里之外的朋友通讯，单凭这点便已令人称道。自 8 月 13 日开始 CHUNSOFT 与《ファミ通》合作举办的"真夏の助け合い运动"，便充分利用了风来救助队的咒文通讯系统，让全日本的风来人都能互相救助以增强攻关乐趣，不仅拉近了玩家们的距离，更将游戏的销售进一步推向高潮。

今作的另一大卖点便是爆机后出现的 4 个特色迷宫，除了**トンファンの**穴和天下一**ワナ**道会这 2 个迷宫的设计源自当年的 SFC 版，另 2 个迷宫壶**の**洞窟和煅冶屋**のかまど**均是原创特色迷宫，任一迷宫的设计均体现出 CHUNSOFT 深厚的制作功力，使玩家每次游玩都能从中学会不少新技巧，从而体会到新的乐趣，这正是其他庸俗游戏所缺乏的(通病)。说到游戏性和耐玩度，相信 CHUNSOFT 的风来西林系列是将其平衡性控制得最好最成功的。

回顾《风来西林》的系列作，无一不是在任天堂的主机上推出，这正说明了 CHUNSOFT 与任天堂亲密的战略伙伴关系。不久前 CHUNSOFT 与任天堂签下契约，《风来西林》的续作只会在 NGC 或 GBA 上推出，所以喜爱风来西林系列的玩家注定要投入任天堂的怀抱，不过，依 CHUNSOFT 一向慢工出细活的精品设计理念，大家要想玩到续作起码要等 2 年多，祈祷吧！

——曾宪洋

角　色：9	操作性：9
画　面：8	创　意：10
音　乐：7	移植度：——
情　节：8	总评价：9.5
游戏时间：至少 300 小时以上	

莎木Ⅱ(SHENMUE Ⅱ)

机种 DC　厂商 SEGA　类型 FREE　媒体 GD－ROM×4

大师的"莎木"第二作,二章至六章收录。

无论是画面、剧情还是系统、可玩性,二皆比一大幅强化。而BGM 则大体持平,未见特别动听的部分,感觉"电子游戏中央"的还不错(相比之下,前作凉找同学借哈雷救望时,手指按动门铃的瞬间响起的美妙旋律,似乎更令人难忘)。

由于游戏过大,这里只能分类简述一番,遗漏之处,还望读者海涵。

画面。背景的风格果然变为"油画式",经高密压缩,贴图量绝对加倍,材质更为逼真,VGA 输出时(请至少使用 17 寸),整体上发色变亮了,有欠柔和。但前作出现的锯齿、马赛克(主要集中在天空)被抑制。造型方面,重要角色刻画尚佳,限于硬件性能,普通角色就不很"饱满"了。(笑)

剧情。由于是紧凑式的铺陈,感觉不慢,二代讲述凉追到香港,探寻"朱干达"的秘密并与莎花邂逅的故事,伏笔之处甚多,且与前作联系紧密,其中感人之处无数——大家是那样关心、帮助 HAZUKI,从许多不起眼的小事件上,玩家被实实在在的震撼了(这种手法,与最笨拙、最蹩脚的"煽情"还是有天壤之别的。举两个最简单的例子,一为凉与芳梅道别时,又如凉去往白鹿村的路上,与莎花谈起许多一代的情节……)。另外我认为,二的一个优点在于,玩家在得到故事答案的过程中,不知不觉地即享受到多种游戏类型的乐趣——这种想尽办法让玩家"主动参与游戏"的情节构思,虽然很俗——但莎木"黑社会"的设定有时还真是挺过瘾的。

系统。ABXY 四键随游戏进程而有不同作用,可说是提供了极为简便的操作。在莎木中最重要的就是"位置",鉴于场景绝大,除购买局部地图外,有时还需调用"总图",因此,无论是游戏提出的"市民带路"方案,还是令玩家可随意在地图上设立坐标,AM2 当属"不得以而为之"。

可玩性。莎木中"玩"的部分大致由 MINI GAME、QTE、FREE BATTLE 等组成,但其中也不乏"特务式"ACT,总之,比较多样化。难以忽视的是,莎木的世界是"真实"的世界,其电影化叙事手法以及由此引申出的"与玩家高动互动",这种"视觉娱乐"贯穿整个游戏,无形中烘托了游戏的气氛。

比如,小游戏的博彩部分,就相当精彩,落玉(打工)、猜大小等十分上瘾,投入度预想以外的高,简单而不枯燥(本人"迫于生活",倒也试过三、四把手气,赢了一把"真中",500 赌本一下子变 2000,)。而另一"苦力"型差事——搬箱子,其乐趣也是无与伦比,德林无论是外型还是配音,皆为究极之作,对此,FAMI 通御用画家"柴田亚美"大师特别给予生动描述。

QTE 部分,难度远超前作,成就感高。搬书、过板、组合型 QTE 等想法,十分巧妙。值得一提的是,二的人物在 MOTION 方面,十分真实,FREE BATTLE 的手感、视效,其爽快与迫力全托 VF 之福。而在前作中即有出现的"不惊扰敌人即实现目的",到了二中被强化数倍,"盯梢"、高楼中的"层层躲闪并结合 QTE",都应算是相当成功的操作,尤其是 6 分钟时限内找钥匙奔 40 层楼那段,拿到电梯钥匙后,似还首度加入解迷要素。

莎木是需要反复体验的游戏,有些地方一遍是出不了效果的(如所谓"里莎木")。但也有些地方,玩一遍即令人过目不忘。如,凉与武鹰被斗牛追杀"跳楼"那段,斗牛大喊"洗(死)"的时候用力地点了一下头、翁与乔伊对凉的真情、武鹰配音的"卷舌嘟噜音"、秀瑛的几场戏(连带点明其兄蓝帝与凉的"复仇怪圈")、武鹰"为钱郁闷"之际甩出的飞刀、凉与斗牛决斗时的超华丽画面,等等,特别是第四张盘,简直是整个莎木 2 的最精华所在(游戏结束时定格画面,七星剑在上,凉与莎花一左一右的样子,笔者实在是无话可说)……



最后要说,1、莎木 2 有令人不能接受的 BUG。2、湾仔地区的叫卖声有特别标准的天津口音"五块啦五块啦"……3、孤儿院的广播声是"为了保护延安的小朋友(反复)"。4、凉与斗牛决战的楼顶上写有天津市解放前对南市地区的招牌称呼"三不管"字样……5、能在土星上将游戏做成那样儿的、在 DC 上将游戏做成这样儿的、在 NAOMI2 上将游戏做成……只有世嘉。6、第 4 张盘"石场"部分,凉与莎花一人一只火把,两个点光源,画面巨慢无比,这是意料之中。7、莎花的命运,因凉而改变,下集才是关键……

愿上帝保佑铃木裕(AM2 CTO)。

——XTT

角　色: 10	操作性: 10
画　面: 10	创　意: 9
音　乐: 9	移植度: ——
情　节: 9	总评价: 9.5
游戏时间:25 小时内,爆第一遍	

寂静岭(SILENT HILL)

机种 GBA　厂商 KONAMI　类型 ETC　媒体 卡带



游戏的片头实在是眩目,难以想象这是一台手掌机所能表现的画面。再加上页晶显示屏的视觉欺骗性,绝对会让人以为是 PS 版《寂静岭》的 CG 动画。

怀着对 KONAMI 感激涕零的心情进入游戏后,无情的事实立刻粉碎了我的翩翩浮想——居然是个电子小说!在克服了吐血晕倒、再吐血等一系列不适应症状后,抱着好歹也是个 GBA 游戏,怎么也得试一试的信念,搬出当年玩《弟切草》、《魔女之眠》的压箱功夫,开始了近一个小时的攻略。

游戏的故事背景设定与 PS 版相同,可以分别从男女主角的视点来进行游戏(而女主角则必须在使用男主角通关后才可使用)。作为电子小说,游戏作了相应的调整,使它更更加侧重于剧情的声光渲染,而不是动作性、解密性的更大提高。首先取消了武器种类及弹药限制,准备大开杀戒的同时却扫兴的发现怪物也识趣的减少了登场次数;谜题的难度也仅仅是小学生水平,无非是接通电路,调配溶剂罢了;游戏体贴的设置了剧情发展的树状图,可以随时查看剧情分支,不知是没有 BAD ENDING,还是笔者的运气较好,居然就这么一直糊弄到最后,还救出了可爱的小女儿。

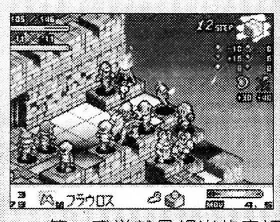
个人感觉这个游戏无论怎么看都更加适合呆在电车里打发那漫长而无聊的等待。但是凭心而论,这绝对是迄今为止诸多机种上最好的电子小说了。配有光源变化的静态 CG 图片,纷繁错杂的多线剧情以及如临其境的背景音乐,再次完美构筑了一个被恐怖笼罩的幽闭小镇。

——江苏　杨翔

角　色: 7	操作性: 7
画　面: 8	创　意: 8
音　乐: 7	移植度: ——
情　节: 6	总评价: 6.1
游戏时间:1 小时有余	

奥伽战争外传~罗迪斯的骑士(CACTICS OGRE)

机种 GBA　厂商 任天堂　类型 S・RPG　媒体 卡带



超任时代的《奥伽 2》与《圣战系谱》并称 SLG 双雄,至今仍然盘踞在日本累计排行榜上,被称为可以影响玩者世界观的大作。N64 上的王者风范无缘得见,这次的 GBA 版外传终于能满足我等《奥伽》迷多年的期盼了。

第一感觉就是相当的亲切,所有的都是那么熟悉:片头古雅激昂的音乐,温暖的 2D 画风,随时随地的 select 键说明,还有菜单选项,人设风格,道具名称和小图标,甚至是对话字幕的音效……一切都和超任一模一样,油然升起一股感动,又怀念起昔日在《奥伽 2》中征战的日子。

系统基本上继承了二代:高低差地形效果的地图,丰富异常的职业、道具,队伍的编成和训练……,令我等老玩家很快上手。细细品味之后发现与二代也有不少的区别。首先就是没有了 WT 的设定,改成了单纯的回合制;二代中只有主角才有的指令"说得"变成每个人都有的普通指令了,这一点让我很高兴,使得说得的成功率提高了;战斗人数限制由 10 人减为 8 人,不知道这是为什么,不会是 GBA 处理能力有限吧?崭新的系统——"纹章"是类似于个人技能的一种东西,取得的条件还比较苛刻呢。

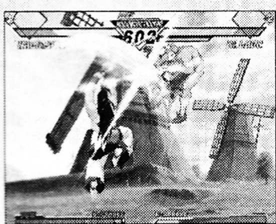
毫无疑问的 SLG 大作,战略战术性不容置疑,必定会让你充分享受运筹决胜的快感。在《火纹》登场之前,它绝对是 GBA 的 SLG 顶峰。

——北京　罗剑峰

角　色: 8.5	操作性: 8.5
画　面: 8.5	创　意: 8.5
音　乐: 8	移植度: ——
情　节: 9	总评价: 8.5
游戏时间:正在攻略中	

CAPCOM 对 SNK 2～百万之战 2001

机种 DC 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 GD－ROM



冷饭！绝对的冷饭！本来对此游戏是充满了信心，但拿到手后却发现，整个游戏令人沉闷的很，要不是节奏感很强的音乐和令人头晕目眩的背景，估计玩着会睡着的。

几名新角色的加入和 6 种必杀系统给人感觉也只是宣传上的炒作。两名隐藏角色疯卢卡尔和真豪鬼的出现也并没带来太大惊喜，真不明白，为什么不让 K'和 Remy 出场呢？

游戏对部分人物进行了新的刻画，加入了新的招式但比起前作，似乎动作有些拖泥带水，再加上 DC 那恶劣的手柄（我始终认为它没 PS 把柄好使），令投入度大减。作为家用机版，没有前作中的 Secret Mode 的购买隐藏要素也很令人失望。

值得肯定的是 Capcom 的细致，游戏中很多地方都能体现：像收刀效果、背景上那些熟悉的人物、疯卢卡尔胸前的"天"字和真豪鬼背后的"神人"等。另外，平衡性也说得过去。改回 6 键也使玩家能有新的连技组合。

作为今秋的唯一格斗大作，它却实在令我失望，前作带来的好感在本作中并没延续，希望 Capcom 能有所创新，不然今后不但会被 SNK 迷唾骂，也会被 Capcom 迷唾弃。——36 DOGREES

角　色：9.5	操作性：7
画　面：9	创　意：5
音　乐：8.5	移植度：10
情　节：5	总评价：7.2
游戏时间：5 小时	

火焰的气息～龙战士（BREATH OF FIRE～龙の战士）

机种 GBA 厂商 CAPCOM 类型 RPG 媒体 卡带



CAPCOM 对 GBA 的支持可以说是不疑余力的，从早期的《洛克人 EXE》到近期的《街霸Ⅱ X》无不显示了当年 SFC 时代游戏的辉煌。而作为 CAPCOM 的看家 RPG 的龙战士系列，自然也成为了 CAPCOM 支持 GBA 的一款"大作"了。

虽然从画面的角度去看，或许你会觉得此游戏实在一般，但必须清楚的是，这已经是一款 90 年代的作品了。对于这样的复刻复古的游戏来说，我们更应该关注的是它的游戏性和系统。

曾经在超任上感受过这款游戏的玩家，如今都会对其感慨良多吧！六名完全各异的角色可以在进程中随意更换出场，但针对于剧情中许多地方，都需用到特定的角色，这一点无疑提升了该游戏的难度。CAPCOM 对于剧情的把握向来就有两把刷子，在本作博大精深的世界观和深入感人的剧情中，许多玩家才体会到当年这款大作的意义吧。

值得赞赏的是战斗时的画面，即使在今天看来，许多魔法的演出也充满魄力。卡带的流畅性能够很大的提高了人们的游戏感觉，甚至有想一口气打通的冲动。至于狩猎之类的小游戏，也确实为平时的冒险增色不少。

超华丽的《黄金太阳》已经发售了，但还是很有必要推荐这款《龙战士》，至少对于玩家而言，这实在是很优秀的 RPG。

——吉林长春 LENY

角　色：8	操作性：8
画　面：7.5	创　意：8
音　乐：8.5	移植度：10
情　节：9	总评价：8.4
游戏时间：13 小时	

超级机器人大战 A（スーパーロボシト大战 A）

机种 GBA 厂商 BANPRESTO 类型 SRPG 媒体 卡带



《机战 A》可以说是近来国内 GBA 游戏卖的最快的一个游戏，是机战迷多还是游戏本身出色呢？我个人倾向于后者。作为掌机游戏来说在画面与剧情方面都是非常出色的，热卖也就不奇怪了。

这次《机战 A》的剧情较以前有了很大的突破，首先就是男女主角安排方面。不再是以往了敌人→说得→恋人式的老套路，而是以死对头的形式出现，加之主角戏份很大，感觉玩的非常投入。新加入的机动战舰孬子也有非常出色的表现，那种搞笑的情节也给紧张的剧情以一定的缓和。可以说这次的剧情安排可以算机战系列中的优秀之作。

战斗方面自然是机战系列的重头戏，本作中战斗画面处于比《机战 F》强比《机战 α》差的地位。这对于一款刚发售半年的掌机讲是非常不容易的。而且同屏数架机体的联合攻击也体现出 GBA 拔群的性能。只是不能随意关闭战斗画面，使得许多对杂兵战显得千篇一律。

在系统方面，这次有了很大的改进。加入了反击、指挥芯片等新系统。虽然许多都是改良自《机战 64》的，但加在本作中感到恰到好处。机体改造等级差别也很好的平衡了游戏初期机体和后期机体性能的巨大差异。

最后说说这次敌人的 AI，玩了这个游戏的朋友一定感觉到，敌人明显聪明多了。他们基本按照地图兵器优先的方法来战斗，而且会灵活的保持与玩家机体的距离，利用各种进行援护攻击。对付这样聪明的敌人有时候一关要打上一个多小时。这也使得本作的战略性大幅度增加，比起《外传》为增加难度采取的 BOSS 无限精神力来说，这次 BANPRESTO 还真是开窍了。

——高达司机

角　色：9	操作性：7
画　面：9	创　意：9
音　乐：7	移植度：——
情　节：9	总评价：8.33
游戏时间：52 小时	

快打旋风 ONE（FINAL FIGHT ONE）

机种 GBA 厂商 CAPCOM 类型 ACT 媒体 卡带



感动！感动！难以想像十多年前的街机游戏居然今天在掌机上玩到！回想小时候踮着脚尖看别人玩，后来在家用机（超任）上玩，到现在偌大一台街机竟浓缩于手掌之中，真是平生无限感慨。

GBA 号称"史上最强的 2D 主机"，这个十年前的游戏那还不是小菜！画面完全再现当年街机风采，移植度绝对 10 分，给 11 分也不为过。难度有些高，后几关敌人十分疯狂，特别是那些 CAPCOM 典型的胖子巨汉，一下就能干掉半管血。不像街机可以无限投币在倒下的地方接关，人死光后要从本大关开头重新开始，也增大了难度。

不过 CAPCOM 也有为 ACT 菜鸟做了准备，游戏中会自动记录你打倒敌人的数量，达到一定的数额后会有调人数（最多 9 人）、选关的隐藏选项设定，所以只要你花时间玩就肯定能打穿。更令人激动的是当达到 1300 时能选用 ZERO3 版形象的凯和科迪（可惜没有 ZERO3 中的必杀和超杀），而且用他们打关有的对白十分搞笑。当积累到 2000（！）时就打开了本游戏最后的秘密：RAPID PUNCH，就是自动连发，呵呵，节约 GBA 的按键了。如果打开该选项，再选上 HARD 玩，左右开弓打倒成堆的敌人，你就能深刻体会到"爽"字是怎么写的了。

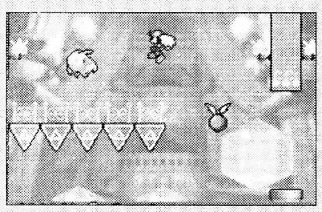
CAPCOM 这第一款 GBA 作品实在是令人满意。不过本人还有一些奢望，如果能把昔日几大动作巨片（名将、恐龙等），尤其是火遍中国的《三国志 2·赤壁之战》也移植到 GBA 上就更好了。

——北京　罗剑锋

角　色：8.5	操作性：9
画　面：9	创　意：8
音　乐：8	移植度：10
情　节：7	总评价：8.5
游戏时间：打倒 3000 人！	

风之克罗诺亚～梦见帝国(KLONOA～EMPIRE OF DREAMS)

机种 GBA 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 卡带



童话般的人物，梦一样的舞台，NAMCO 的克罗诺亚系列一直以清新、可爱的风格打动每一个玩家“未泯”的童心。无论是 PS、PS2 或是 GBA 上，这一风格都得到了淋漓尽致的发挥。

凭着 GBA 号称掌机最强的 2D 机能，游戏画面实在令人惊叹！可爱的敌人，可爱的 BOSS，尤其是可爱的克罗诺亚，一对大大的耳朵，天真的声音，简直是惟妙惟肖，实在令人过目不忘。所以，就效果而言，以 2D 为主的本作毫不逊色于 3D 游戏。

操作方面几乎同 3D 的作品一样，并无太大差别。使用“风之玉”作为主要工具的构思依旧存在，灵活运用它进行二段跳或是解迷是十分重要的。当然，本作也并不局限于此，每关中大量的迷题和隐藏道具使游戏内容更加丰富有趣。作为一个 ACT 老鸟（不是菜鸟）的我每谈及此也是津津乐道，完全不像有些 ACT 游戏那样沉闷无聊！而且游戏非常耐玩，适合各年龄层玩家。

毕竟掌机和次世代主机相差太大，画面和音乐不能同比，可就一款掌机游戏来说，本作可谓“精品大作”。面对克罗诺亚系列低靡的市场销量，我仍极力推荐每位有 GBA 的玩家尝试一下本作，如此天真无邪的作品真的很少见了。

——青海　龚晓斌

角　色：9	操作性：9
画　面：9.5	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：8.3
游戏时间：6小时	

街头霸王Ⅲ～三度打击(STREET FIGHTER Ⅲ)

机种 GBA 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 卡带



SEGA 正式退出游戏主机争霸战，宣布 DC 停产，DC 的形象因此一落千丈，顿时成了“没娘要的孩子”。不过我却在这个时候购入了一台，倒不是想替 SEGA 消化存货，而完全是为了这款《街霸Ⅲ·三度打击》。

首先不能不提的是画面，发色柔和丰富，与其他游戏艳丽的扎眼相比，真正称得上“养眼”二字，同时人物动作极为流畅细腻，绝对是 2D 的顶峰。音乐也相当的棒，非常配合格斗的节奏，片头的那段 RAP 真的有如某位仁兄所说百听不厌。

画面音乐已然登峰造极，而我等最关心的“格斗之道”在这里又被 CAPCOM 上升到了一个新的境界。各角色均被微调至最佳，攻防之间无不体现 CAPCOM 之格斗真髓，手感非常舒服，真的只有亲自操作才能体会。老连招依然好用，而新加入的招牌系统“block”把防御变被动为主动，一种全新的格斗感觉，本人正在下功夫苦练，愈研究愈感到街霸之博大精深！

不满意的地方只有一小点，这街霸 3.3 可谓是纯而又纯的格斗了，除了传统的街机和对战外竟然没有别的模式（例如生存），比起灵魂能力、ZERO3，这也委实单调了些。

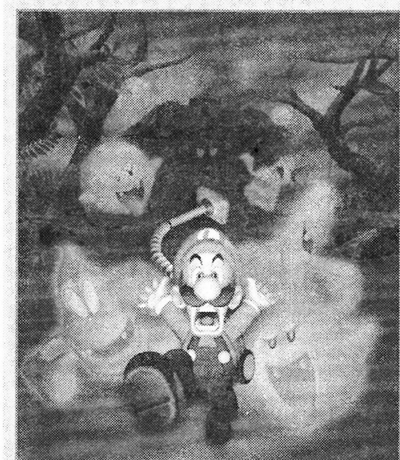
小瑕不掩大瑜，《三度打击》可谓是街霸系列乃至 2D 格斗游戏的究极之作了，几乎完美。为了它而买下 DC，值！

——北京　罗剑锋

角　色：8.5	操作性：8
画　面：9	创　意：8
音　乐：8.5	移植度：9
情　节：7	总评价：8.7
游戏短评：《街霸》系列永不老！	

路易鬼屋历险(LUIGI MANSION)

机种 NGC 厂商 NINTENDO 类型 AVG 媒体 DVD－ROM



9月14日，一个任天堂迷们的节日，也是所有电玩迷值得高兴的日子。

因为 NGC——这颗充满神奇的“方糖”从这一天起将会从柜台上到达无数玩家的手中，为他们带去前所未有的欢乐。

在随主机首发的游戏中，最吸引人的就是这款《路易》了。因为在印象中，以路易为主角的游戏好像这是头一个，不知道这位一身绿装的瘦子老兄如何得到了宫本茂大师的青睐，一直充当配角的他终于也“光荣”了一回，而且论表现一点也不会比大明星马里奥逊色呢。

凭借宫本茂大师的实力和 NGC 的锐气，游戏的精彩表现真是没有话说。相信任何一个玩过游戏的人都不会忘记这一幕：在一幢黑暗的大屋中，路易拿着发出微弱光线的手电筒，牙齿一边打着颤还在不断地唱着断断续续的歌声来壮胆，当他战战兢兢地打开一扇门时，突然从身后传来一阵诡异的笑声，一种发着紫色幽光的东西向他冲了过来，路易连忙拿起一种类似“吸尘器”的物体奋力对抗……对了，值得说明的是这并非游戏的 CG 或是情节交代画面，而是玩家直接参与其中的游戏内容——怎么样，这种切切实实互动的快乐你感受到了吗？

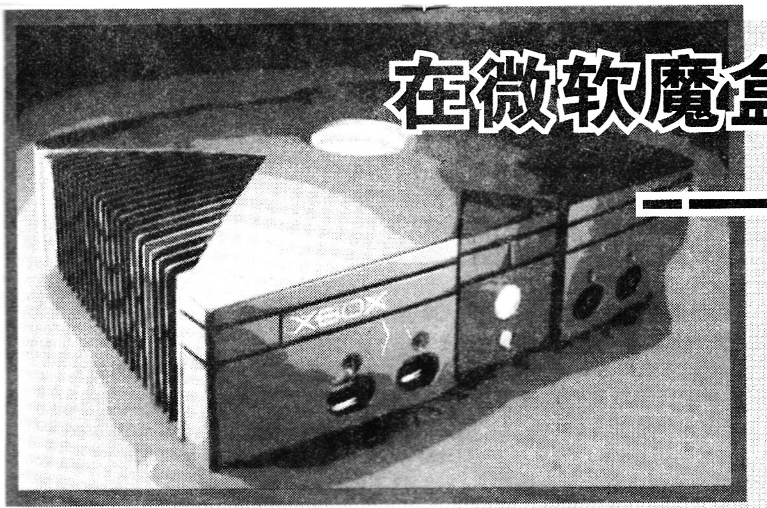
尽管游戏并没有刻意去渲染机能，但从一些方面我们仍可以感受到 NGC 强大机能给游戏带来的魄力——首先是对路易栩栩如生的描写，比如受到惊吓时动作，表情竟然可以细致到牙齿；在开每一扇门的特写时，都可以看到精细无比的花纹，主机高质量高解析度的材质贴图仅从这里可见一斑。但其实还有一处最能体现 NGC 机能的地方玩家可能并不会太过注意，那就是如果路易将将吸尘器吹向窗帘或是床单等物体时，它们会随着风力的方向而飘动，而且就像真的一样。虽然没有的眩目的特效展示，没有气势如宏的 CG 衬托，但是整个游戏朴实无华的风格以及一丝不苟的制作精神却能让人得到至高的享受。如此魄力的大手笔，也许只有任天堂才做的出来。

别看整部游戏看起来像一部恐怖片，其实真正的内容是非常的轻松和有趣的。玩家的任务是到每一间屋子去收服驻在那里的鬼魂，但它们可不会乖乖就范，每一个鬼魂都有着自己的独特性格和生活方式，不到一个特定的时机是拿它们毫无办法的，必须想方设法使他们露出破绽来，然后趁机将之吸进“吸尘器”中。比如有这样一位鬼魂女士，平时她是坐在梳妆台前的，而只有将窗帘吹起来她才会站起来去整理，这时就是最好的时机！怎么样，是不是很有趣？整个游戏就是在这种既动脑又动手的过程中进行的，即不用受复杂的系统的困扰，又没有 LOADING 时间的等待，脑力激荡的乐趣体现尽致这样的游戏几乎可以用“完美”来形容了。

任天堂就是这样，尽管硬件水准不断提高，但他对游戏性的高度重视却始终如一。如有不信者，这款《路易鬼屋历险》就是最好的证明。

——鞍山 姚舜禹（特此感谢“漫漫”动漫店）

角　色：9	操作性：8
画　面：9	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：9
游戏时间：7小时左右	



在微软魔盒发售前夕——亲密接触！

文/装机工

编者按：随着11月15日的临近，XBOX也即将面市于广大玩家眼前。作为目前所有主机中硬件性能最出色的平台，我们完全有理由相信，XBOX的出现将使今后的游戏世界更加的丰富多彩。我们也希望通过本文，大家能够了解到XBOX的先进之处，并能够成为对XBOX有意的玩友的购买参考。

——XBOX将在什么时候正式发售、售价多少？

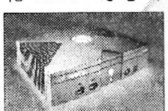
微软最新调整了发售日，北美XBOX将在2001年11月15号被送上货架，仅仅比任天堂的NGC在北美的发售日早3天。而售价为299美元。

——XBOX将在什么时候在日本发卖？

已经定为2002年2月22号，比美版晚的原因是希望能够准备充分。

——XBOX最终确定的硬件规格是怎么样？和PS2和NGC相比有什么不同？

最终的规格已经确定下来，将采用Inter和NVIDIA的芯片，并使用由西部数据(WESTERN DIGITAL，WD)和希捷(SEAGATE)提供的硬盘。另外在音频上将使用杜比(Dolby)的最新技术。总的来说和PS2、NGC相比，XBOX的硬件性能处于不同的档次上。



——XBOX的外观设计是怎样的？

主机的体积相对来说比较大，这主要是因为XBOX内置硬盘等部件，还要考虑到散热等因素。在手柄的设计上，微软本身的手柄设计在PC上是比较有名的，其手柄的质量也毋庸置疑，而XBOX的手柄设计充分吸取了以前游戏机手柄设计的精华！另外，考虑到日本等亚洲国家的实际情况，微软将在其日版XBOX中附带专门为亚洲玩家而设计的小型手柄，考虑的相当周到！







——那日版手柄和美版相比究竟有哪些区别？

美版的标准手柄上有6个键，(手柄实际大小比以前土星的老手柄稍小一点，不是白色的新土星的手柄)而日版的手柄则将其中的两个键移到了下面，靠近摇杆的位置。最明显的变化是把"Start"和"Back"两个键从中间移到了手柄的左侧。而且日版手柄上的按键全部改为了圆形，而不是美版的椭圆形。而记忆卡插槽等的位置没有什么变化。

——那XBOX是不是会让人觉得就是一台PC呢？

不会！微软已明确指出XBOX是一台纯粹的家用游戏机而非PC机，从外设和内部设计上看来都是如此——当然XBOX看起来的确更像一台电脑而不是我们常见的传统的家用游戏机。

——游戏机本身不像，那玩家在实际游戏时是不是和现在的PC游戏一样繁琐呢？它的操作系统用的是不是Windows 95/98？

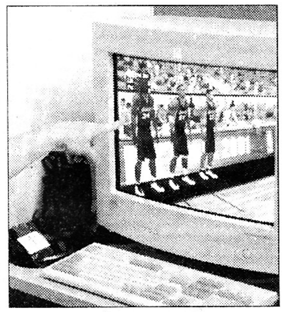
绝对不会！根据微软的资料，XBOX将使用以Windows 2000的内核为基础，并针对游戏而作了专门改进的操作系统。虽然是使用这种PC上常见的OS，但是在XBOX上玩游戏就跟在别的游戏机上一样，没有启动时间(boot time)，没有DOS窗口(DOS screens)也没有Win95的符号(big Win95 symbol)，玩家要做的还是只需要放入游戏碟而已！

——XBOX上有USB接口，那玩家是不是能在XBOX使用任何的USB设备呢？

很遗憾，那是不可能的。好像XBOX上的USB接口仍然是经过特殊设计的，目的就是防止现在的USB设备在XBOX上使用！当然，肯定会有大量的第三方的XBOX专用USB设备推出。

——XBOX上使用的3D图形芯片和现在的芯片相比有哪些优势？

XBOX将使用第三代支持硬件T&L的图像芯片，它由现在在PC图形芯片市场上如日中天的NVIDIA提供。这颗芯片性能的确十分强大。从数字上，它能提供高达每秒3亿的多边形生成率，(理论值，PS2的这一指标仅为6600万/s)另外，其像素填充率将是PS2的两倍，是最高级的Voodoo卡的4倍！(*此资料上写得很含混不清，不知他所指的最高级的Voodoo卡是哪块，笔者感觉可能是3dfx的VSA100芯片*)



XBOX的另一个优势是它的最大分辨率能达到1920×1080，当然，这个指标目前来说还算不上什么大优点，没有几个玩家的电视或电脑显示器能够上到这么高的效果，(包括相对富裕的北美和日本人来说都是一样)微软明确指出这是为"未来设备"而专门设计的——主要是HDTV。

总的来说，XBOX上使用的图形芯片就是目前最强劲的电脑图形芯片之一的GeForce3(NV20)的改进型号。虽然ATI的最新的Radeon8500芯片在性能上已对GeForce3构成了巨大的威胁，而且ATI也是任天堂的新主机的开发商之一，但是NGC并没有使用Radeon芯片。XBOX的机能绝对是最强的！

——在XBOX发售的时候已经是2001年末了，它上面使用的Inter CPU到时候看起来是不是有点过时？

的确，以未来的游戏标准而言，733MHz的奔腾3处理器是比较慢，就算是运行目前的一些游戏，733MHz的奔腾3处理器有时候都有点力不从心。但是，由NVIDIA提供的GPU将提供游戏所需的强大动力！负荷最重的图像数据几乎全由GPU来处理，这将极大的减轻CPU的负担，总之，XBOX使用733MHz的奔腾3处理器是经过精心设计的，完全不会成为整个系统的瓶颈。

——但是现在好像有说法是微软将会把XBOX的CPU提升到1GHz(1 000MHz)？

这完全是谣传，微软已确定XBOX将使用733MHz的处理器。当然，最开始的规格是使用600MHz的处理器，现在变为是733的，所以给人的感觉是XBOX很容易提升频率，不过现在离XBOX发售的时间并不多了，要改是绝对不可能的事情。所以，XBOX的CPU将仍然使用733MHz的奔腾3。



——那 XBOX 的音频部分性能如何呢？

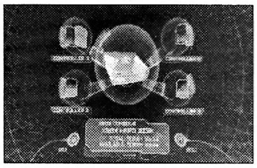
人们对音频部分的讨论相比图像部分要少得多，不过你只要知道 XBOX 能支持 256 路立体声、3D 音频、Dolby AC3 encoding（杜比 AC3 解码），你是不是可以放心了呢？（XBOX 的音频部分将使用微软自家的 DirectMusic 和 DirectSound audio API，即应用程序接口）

——XBOX 上的存储器情况是怎么样的？

XBOX 将使用 64M 的共享内存，这意味着开发人员能自由地分配内存如何使用。相比 PS2 就只有 4MB of VRAM（资料原话），开发人员不得不时时刻刻想着他们还有多少的内存可供使用。

——我们知道 XBOX 将首次内置硬盘，那微软将如何在家用游戏机中使用这一全新的部件呢？它最后的规格是多大？

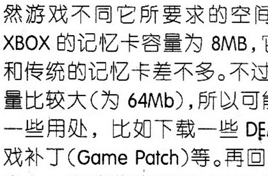
XBOX 上的硬盘大小为 10G，相比目前电脑的标准来说小了一点。（根据最新情报，微软已向下修正了硬盘的容量，目前最终确认的大小为 8G！）



微软作的调查是现今的游戏每个要占用硬盘约 500MB，所以玩家能在 XBOX 中一次装进约 15 到 20 个游戏。如果你实在是忍受不了那些读盘时间的话——这所说的是指完全安装，所有的任务都可在硬盘上执行。当然游戏不同它所要求的空间也不一样！XBOX 的记忆卡容量为 8MB，它的使用方法和传统的记忆卡差不多。不过，由于它的容量比较大（为 64Mb），所以可能会有其他的一些用处，比如下载一些 DEMO 或安装游戏补丁（Game Patch）等。再回到 XBOX 的硬盘上，有些游戏开发厂商计划更深入的使用这块硬盘，他们将使用硬盘来减少读盘次数、存储纹理，全面地提升游戏乐趣。

——那玩家是不是在第一次游戏时必须得安装一遍呢？

请大家注意一点，并不是说 XBOX 上的游戏非要像电脑上的那样需要安装才能运行，请记住，XBOX 是一台游戏机，而不是一台电脑，没有哪个 XBOX 游戏需要玩家安装以后才能运行！！上面所说的只是说当你在游戏的时候，游戏开发人员将使用硬盘来存储游戏数据。举个例子来说，在赛车游戏中，有一个很长的赛道，当你需要使用它的时候，所需的数据会存在硬盘上，当你完成以后，这些数据就没有了。作用就和平时我们常见的缓存是一样的。



——那么有这么大容量的硬盘和记忆卡，玩家是不是经常会碰到什么补丁一类的东西呢？

不，不会。在 XBOX 上将不会像电脑游戏那样运作，微软使用的是完全游戏机的运作方式——一个游戏在没有经过 100% 的严格审查之前是绝对不会让它出现在市场上的。（这也是为什么游戏机软件相对电脑游戏软件来说补丁少得多的原因之一）硬盘只是用来增加玩法或使游戏速度更快，而不是用来解决产品问题的！

——既然玩家能够在线下载游戏资料和升级程序，那是不是 XBOX 将面临着病毒的威胁？

不会。根据微软的说法，XBOX 上并没有浏览器（web browser），如 IE 等，也就是说玩家应该不能使用 XBOX 直接来上网，而只是说能在游戏中或某些特殊界面直接下载所需的资料。这样就防止了用户通过访问某些网站而染上病毒或黑客程序，因为玩家通过 XBOX 能访问的数据都在微软的控制之下，包括游戏的发行商和开发商等。

——玩家能为 XBOX 添加键盘或鼠标嘛？

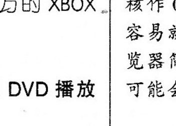
在这一点上，微软说还没有计划在 XBOX 上推出专用键盘和鼠标，原因就是他们一直强调的 XBOX 是一台“游戏机”，而不能让人觉得它更像一台电脑！不过目前 SEGA 已为自己在 XBOX 上开发的网络游戏开发了专用的键盘和鼠标，所以，很有可能在不久以后，微软就会推出官方的 XBOX 专用键盘鼠标。

——XBOX 能为玩家提供全面的 DVD 播放能力吗？

XBOX 将提供对 DVD（包括视频和音频两部分）的全面支持，（full DVD video and audio support）甚至完全能和市面上的 DVD 机播放机竞争。XBOX 的 DVD 播放能力包括完整的对 HDTV 的支持，如果玩家有机会使用高级输出端子（High Definition AV pack）的话，那么就能得到 480 线、720 线甚至最高达到 1080 线的惊人分辨率！另外 XBOX 还同时拥有杜比 AC3 的解码能力，虽然 XBOX 比不上市场上的那些顶级 DVD 播放机，不过在 DVD 的播放质量上将肯定击败 PS2。

——那 XBOX 主机本身能直接播放 DVD 吗？

很遗憾，出于降低成本的目的，XBOX 主机本身并不能直接播放 DVD。玩家需要购买一个额外的装置（remote control kit）才能观看 DVD，这个装置里将包括播放 DVD 所需的硬件和软件以及一个遥控板，有了它玩家的 XBOX 才具备播放 DVD 的条件。



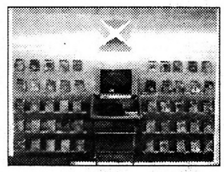
并不是说 XBOX 本身硬件不能很好的回放 DVD，而是这样做的话每台 XBOX 就能省下一笔可观的权利金。（由世界各大电气制造商组成的 DVD 协会 DVD Forum——即以前的 DVD 联盟 DVD Consortium，对每台可以用来播放 DVD 的上市产品要征收一定的权利金！而任天堂版的 NGC 不直接支持 DVD 回放这也是一个很主要的原因！）当然在 remote control 的售价中将包括这一笔特许费用，大约是每个 20 到 30 美元！

——XBOX 内置的网络功能能发挥作用吗？

通过 XBOX 内置的 10/100MB 自适应以太网接口，玩家可以使用自己的 DSL 或 cable modem 等宽带设备轻松实现上网游戏。这不仅能保证连接速度，而且还能保证几乎不间断的在线时间！（这也是宽带的一大好处，开机既连网）以后将会有许多的对应网络的游戏诞生，玩家将充分感受到网络所带来的全新的游戏概念。XBOX 的网络设备绝对不会只是一个摆设而已。

——玩家能通过 XBOX 上网冲浪或收发电子邮件吗？

像上面所说的，实际上微软自己将不会推出在 XBOX 上使用的浏览器。微软只是想要 XBOX 上网络设备用来游戏而已，而并不准备把 XBOX 变为一台用来上网的电视机顶盒！因此目前 XBOX 还没有此功能。（不过就笔者推断，由于 XBOX 使用的是 WIN2000 的内核作 OS，以及其和 PC 极其类似的架构，很容易就能够被改造，在它上面运行 Web 浏览器简直是一件易如反掌的事，所以很有可能会有第三方开发的浏览器出现。）



——是不是任何人都能在 XBOX 上推出自己的作品，就像在电脑上一样？

微软将对所有要在 XBOX 上发行的游戏进行质量审查，不过微软的标准绝对没有任天堂那样严格，（呵呵）和 SONY 的标准到是比较接近。如果游戏品质达到了微软的标准，那么这款游戏就能上市。

——那么“我”能开发 XBOX 游戏吗？

是的！当然可以！建议首先研究一下微软的 XPK 程序（Microsoft's XPK program，就是 XBOX 的开发程序）如果大家的确对此十分感兴趣的话，笔者会专门找机会介绍一下。

——微软开发的电脑游戏都会移植到 XBOX 上？

不，因为微软一直在尽力说服玩家把 XBOX 看作是一台地地道道的家用游戏机！甚至微软可能不会在自己的主机上发行其最著名的电脑游戏《帝国时代》。（大笑，连 PS2 上都有了，哈哈）当然，和 SEGA 一样，以后肯定是会有横跨电脑和游戏机的作品出现的。

——金文宪



任氏新贵再掀业界暴雨狂澜

任天堂新世纪的终极兵器

至尊产品

NINTENDO GAMECUBE

今年的9月14日，最著名的游戏大厂——任天堂的最新主机——NGC已经风火登场了，据报道当天销量达到了13万台。虽然比之PS2的发售时的65万销量有很大差距，但是出色的性能加上实惠的价格都是你不能错过的理由。

任氏再度锻造不败神剑
迎击诸侯挑战
演绎业界最火爆“机战”传奇

陪伴你再去体验天堂的美妙！

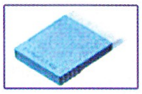
任君翱翔在
游戏绚丽的天空
属于每个玩家的GAME殿堂



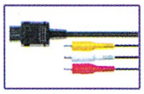
霸王再现江湖

周边机器公开

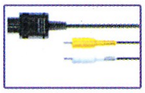
●记忆卡59



●立体声AV线



●单声道AV线





与GBA进行连动





予约套装附送：口袋皮卡丘彩色版

数丛沙草群鸥散　万顷江田一鹭飞



一脚定江山!



从边线突破

范例

在边线的自由区进行短距离传球，可以避免在运球中遭到牵制或球被夺走的危险。在这之后跑进来的选手，可以借着直射传中<钩中>来提高得分机率。对足球算是近乎白痴的风林只能向自称足球皇帝的PERFECT请教足球的知识了。

VS 开发者的话

由于采用越位规则，只要看看游戏画面就能确认是否越位，进行传球。这也是这次的新要素。

VR射手3

AC、NGC

厂商：SEGA　类型：SPG(足球)

媒体：NAOMI2基板、DVD-ROM　发售日：2001.4(AC)、2002.2(NGC)

这里就是 专业人士及厂家为你提供的范例

管你是谁，全军必胜!

以简单操作“SHOW”出多彩动作，可说是“VR射手”系列引以为傲的优良传统。继承了这项传统的“VR射手3”，当然也能随心所欲地做出各种动作。这次介绍的，是从中场附近进行射门、用穿越传球突破中场等各种踢球范例。对于近来十强赛中国足终于闯出亚洲和马上来临的明年的日韩世界杯，本作可算是十分应景的力作，但可不是为世界杯而推出的哦……

安全的传中

范例

虽然可以利用运球到靠近中场的位置，但中场有对方选手，很难传中。因此，最好传球给跑到很靠边线的选手。这样一来，不仅能安全地传中，还能强化2人的防守。

VS 开发者的话

由于队员移动动作大幅增加，突破&助攻选手的动作更细腻、更逼真。不仅是街机版拥有很高的质素，GC版也是全面移植，异常顺畅。





直射处理

范例

利用直射让球落在跑到球附近的同伴面前，可以为同伴制造机会。附近有对方选手时，快速出球是保险的处理方法。在真的足球比赛中，往往许多失误都是因为犹豫所致，当机立断有时确实是最明智的选择。

VS 开发者的话

用头顶球的传球方式增加，高空作战的可能性高于系列前作。

佯攻也很重要？

范例

过分切入底线<球门线>或无法传中时，不妨进行佯攻。在确认选手跑到后方后，马上进行脚后跟传球，也很重要。如果将球停在脚底下的话，可能会丧失机会。但这需要你有很强的进攻意识，否则只可能事得其反。

VS 开发者的话

游戏的自由度更高，可以随着球的位置、动作、速度和即将抵达的场所来改变身体的方向和移动。但如此细腻的场面也许会令人误认为在看真实的比赛。



1 时时确认状况

用头顶球的方式完成球门球，将球传给前线的选手。此时，必须通过画面上的选手位置和画面下的位图来掌握周围状况，预测往后的行动。



2 推测状况

勤于确认各选手的状况，配合各选手的行动来传球。



3 注意直射

借着直射传球让选手刚好抵达球的位置，必须是在摆脱对方选手的完全自由状态。

4 尽速射门

单刀时，守门员会跑出来。因此，最好尽快射击。按射门钮之后，必须增加力度，思考射门的时间。





5 争取得分

在射门动作中遭到堵截时，绝大多会受到ＣＵＴ BALL。此时，只要决定踢的方向，进行射门就行。如果连边线也十分注意的话就更完美了。

掌握整个球场的状况

范例

运球到场边时，如果中场的选手是自由状态，将球传到该选手的附近，也蛮有趣的。倘若选手能够利用把球停在脚底下和还击来回避防守，之后只要将球送进球门，就能得分。因此，比赛时，务必纵览全局，确实掌握整个球场的状况。

VS 开发者的话

运球射门的动作增加、更具临场感。除此之外，其他的动作，也值得注目。作为玩家，玩本作时一定要全面考虑将全局控制住，不要独自行事，带领全队驰骋绿茵吧。





神秘文字

RUNE ルーン

在FROM的“多平台战略”构想中，他们在所有新一代主机上都会推出相对应的软件。其中这款“RUNE”就是FROM在GC上推出的幻想RPG游戏的力作！

NGC	厂商：FromSoftware　类型：卡片幻想动作RPG
	媒体：8厘米DVD-ROM　发售日：2001年冬预定



操控封印在卡片里的怪兽勇敢战斗吧！

游戏中，玩家将操控主角与迎面袭击而来的怪兽们决一死战…只不过你并不需要跟怪兽直接战斗，只要召唤出封印在总数目在100种以上的卡片中的魔兽，并且利用它们多采多姿的技巧来跟敌人对决就可以了喔！游戏中龙与船的出现以及幻想世界构织出的厚重的世界观和细部表现都十分美丽、精细的特征更是吸引玩家的重要原因，而且本作是以目前十分流行的战斗画面时即切入卡片进行战斗的系统更为游戏平添一些魅力。因此，接下来我们就先为玩家们介绍其中的几种卡片，以及游戏的世界观吧！





←↓操控主角闪避敌人的攻击，并伺机召唤出自己的魔兽给予敌人致命一击！

瞬间的判断将左右战斗的结果



一叠卡片与奇妙的宝石…

故事的起点

~PROLOGUE~

这块大陆上有一个古老的传说：一个企图毁灭世界的魔人，因为触怒了神明而被封印在一张小小的卡片里，而且为了不让魔人再度现世，神明特别把卡片封印在一个不为人知的地方，进而还把解封的钥匙拆成五份，分别交与五个人类保管……

但在数百年后的今天，世界上却开始出现奇怪的现象！岩石、树木、甚至整片森林都在一夕之间消失殆尽，留在原地的就只有一片黑雾，森林之畔的湖泊、周围的街道全部无影无踪。面对这样的异象，睽违数百年的五位国王遵守古老的盟约再度聚集一起讨论这件事情，最后终于得到了一个结论：魔人复活了！

在这怪异事件层出不穷的时期，位于大陆西边偏远地区的奥蓝裘王国也遭遇了这些黑雾的袭击，瞬间全城覆灭。危急之际，卡迪雅公主心里所想的只有“保护父王时时叮咛的重要物品”。而就在黑雾完全覆盖城堡的同时，公主的手中也终于拿到了重要物品……一颗宝石与一叠卡片……



卡迪雅公主＝杰贝尔

奥蓝裘王国唯一的继承者。在她出生之时母亲王妃就去世了，在父亲时而严格时而温和的教导之下，公主继承了母亲所有的优点，渐渐成为一个拥有高贵典雅气质、温柔、坚强……等优良品德、受人民景仰的女性。现在，一颗宝石和一套卡片改变了她的命运，冒险的旅程就此展开。



身为王室所必须背负的宿命…

接着为大家公开紧张刺激的魔兽战斗场景！

游戏中，玩家必须从收集到各种的卡片中挑出30张组成“牌阵”与敌人决战。但请注意，这并不表示玩家只要收集到30张强力的卡片就可以所向无敌！根据敌人的种类，有时玩家也必须在牌阵中配置“威力小、攻击速度快”的卡片，否则一旦遭受敌方的快速连续攻击，就算再强的魔兽也会吃不消哦！所以熟悉你手中的魔兽的特性以及活用战术是胜利的关键啊！

火龙

口中喷着灼热的火炎，攻击力、防御力都高人一等的魔兽——火龙。看来似乎相当值得信赖！是火神“伊弗利特”加上龙神“巴哈姆特”的合体吗？



以火炎烧焦所有对手！



↑火龙登场，好大啊！





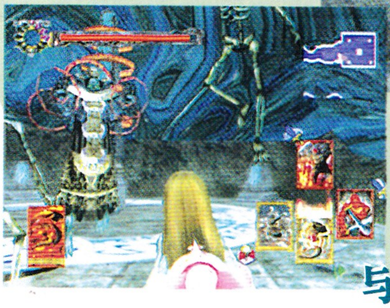
↑→接着它会不断吐出火炎来攻击敌人，太厉害了。

战斗开始！



↑与敌人遭遇时，主角会被吸引到异空间中。



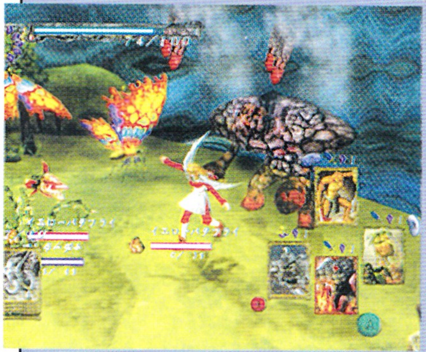


←↑与公墓地区的首领—死灵法师进行对决！决战地点似乎对敌人有利，但不能手软啊！

谨慎出牌，与对手决一死战吧！

火炎巨人

以投掷熔岩块为攻击手段。因为它会一直跟在主角身后，所比背后的敌人就交给它吧！



↑虽然样子不太美观，但忠诚的他会一直在主角身后保护他的主人。



诅咒巨象



这是以物理攻击为主的魔兽——诅咒巨象。它会以沉重的象脚将来袭的敌人——压扁，看来是十分凶暴残忍的行为哦。破坏力超级强啊！



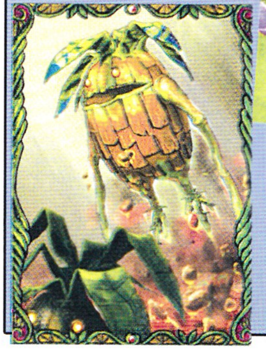
↑由卡片召唤出巨象时的一景。

以巨大的身体压扁敌人

曼陀罗根

虽然弱小的它无法直接攻击敌人，但它似乎很善于诱敌人进陷阱，是类似诸葛亮的智者吗？





↑平时躲在土里，等敌人接近才施展音波攻击！怀疑它是土行孙加上“变形金刚”的音波哦，哈哈……

游戏中的卡片可是会成长的哟！

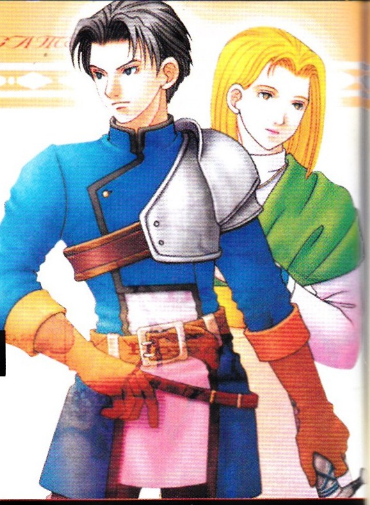
在一般卡片游戏中，玩家最终的目的无非是收集所有的卡片，本游戏中当然也提供了这样的乐趣。不过除此之外，本游戏还另外追加了一项普通卡片游戏所没有的机能：那便是根据玩家使用的频繁程度，卡片还会成长哦，培养的乐趣你在这里也可体验到。下面那个死灵法师就是在公墓地区登场的BOSS哦。



编辑部期待度

- S・P：8.5
- 风林：8
- 彩火：7
- 天师：5
- 莱因：7

电软特别策划3



奥伽战争 系列小议

自9月号推出《樱大战编年史》，10月号推出《火炎纹章》系列小议后，这次就是势不可挡的另一部系列作品——

以优异独特的系统与壮阔剧情著称的S·RPG

各位读者大家好，这次我们的讨论对象是家喻户晓的著名SRPG——“奥伽战争”系列。“奥伽战争”的系列游戏作品内容分别是一篇自创剧本“Ogre Battle”中的不同章节，所以每一款系列乍看似独立的故事，但实际上却又在剧情上有相当程度的关连。“奥伽战争”系列除了壮阔庞大的剧情之外，其独创性强烈的战斗系统与世界观，也非常地吸引玩家。接下来，我们将对每一款系列作的剧情与系统，做个概略的介绍，希望能使各位读者更清楚“奥伽战争”系列，至于本系列在掌机上推出的两款外传作品，（请参考系列作品年表）因为笔者才疏学浅，就不列在我们这次的内容中，希望各位读者见谅。



▲这是“奥伽战争2”外传的画面。因为推出时间的关系笔者也没办法完整介绍，可不是笔者不用功喔。



▲虽然笔者因为没玩过所以没办法替大这有介绍这款奥伽战争外传作品，不过大家看看图过过瘾也好。

伝説のオウガバトル 《传说的开始－奥伽战争》

“奥伽战争”是以自创剧本“Ogre Battle”第五章为时空背景，以杰诺比亚国革命反抗罗迪斯教国的殖民式控制为主轴，并且穿插了一些每个人物间的故事，与后来的系列作相比，“奥伽战争”的剧情比较少，特别是每个关卡间没有过场剧情，所以玩家必须要从对话中获得与剧情有关的情报。不过就算如此，“奥伽战争”在当年也还是有不少的玩家给予相当高的评价，最主要的原因，大概就是“奥伽战争”开创了一个新型态的战斗系统。在其他的SLG作品中，玩家扮演的是可以对每个伙伴直接下令的最高指挥官，比如“火炎纹章”、“光明与黑暗”系列都是这样。但是，在“奥伽战争”中，玩家没有办法操控住每个士兵，玩家只能以小队长的身份对每个小队下达方针，而玩家的士兵会依照这个方针做出判断来进行战斗。举例来说，玩家可以对自己的小队下达攻击弱者的方针，而玩家小队中的士兵就会全力攻击敌方HP比较少的单位，若玩家对自己的小队下达了维持守势的方针，那么玩家的士兵就会攻击敌方HP多的单位。也许对今天的玩家来说，这种间接式下达命令的战棋游戏，已经不是什么特别的系统了。但在当时，这种间接下令的战斗方式确实非常的新奇，使得玩家愿意来玩这款游戏。另外，“奥伽战争”值得注意之处，就是为续作留下了许多可供发挥的人物，比如圣骑士蓝斯洛特、占星术士华伦、风使卡诺普士就又出现在“奥伽战争2”，而且是相当重要的人物，而一代的主角、迪伯连亚将军、圣母爱夏则成为“奥伽战争64”中的重要人物，这也证明了奥伽战争系列作品间的紧密关系。



奥伽战争的战斗地图移动画面，画面上每个小单位都代表一个小队。



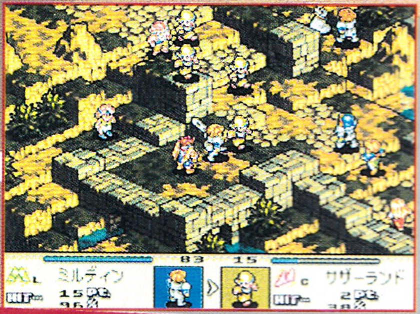
战斗画面是采用斜视3D视点。

系列作品年表	发售日期	机种
传说的奥伽战争	1993年3月12日	SFC
传说のオウガバトル		另有移植SS版与PS版。
奥伽战争2	1995年10月2日	SFC
タクテイクスオウガ		另有移植SS版与PS版。
奥伽战争64	1999年7月14日	N64
オウガバトル64 Person of lordly Caliber		
奥伽战争外传—赛诺比亚的皇子	2000年4月27日	NGP
传说のオウガバトル外传 ゼノビアの皇子		
奥伽战争2外传—罗迪斯骑士	2001年6月21日	GBA
タクテイクスオウガ外传 The Knight of Lodis		

Tactics Ogre

《少年的奋战－奥伽战争2》

奥伽战争2是“Ogre Battle”的第七章，描写的是主角堤尼姆如何带领着瓦雷利亚岛上的同胞，反抗罗迪斯教国的控制并求取整个岛的和平。这款游戏是奥伽战争系列中具有差别最大的分歧剧情的一款游戏，随着选项的不同，玩家可以成为屠杀无辜民众的帮凶，背负着永远的罪、持续地为和平之日的来临而努力，也可以成为被诬陷而到处被追着打的游击军首领，为揭发真相而奋战不懈。也就是说，在这款游戏之中，玩家们可以从不同的角度，去体验当英雄所失去的权利、所付出的代价、所得到的成果，甚至是对玩家本人的原则做出挑战。而且，这种因为分支而让玩家可以在不同立场间游移的剧情，相当程度地表现了历史的真实性与矛盾性，对不同立场的人来说，主角可以说是大坏蛋，但从另一角度来看，主角又是大英雄，这可以说是奥伽战争2剧情最为精彩之处。另外，奥伽战争2的战斗系统也非常的经典，因为这个战斗系统成功地表现出了战场上的高低、地形等差异，而出现在战场上的战斗单位不需要再切换一次画面（比如火炎纹章系列），就可以直接进行战斗，这个战斗系统真实性高而且活泼富变化，使得此后有许多游戏继续采取类似这个系统的战斗方式制作游戏，比如说FF TACTICS、召唤之夜2、黑色矩阵等等。



这就是奥伽战争2的战斗系统。



正冷血残酷地屠杀着主角堤尼姆家乡村民的暗黑骑士团，这在年幼的堤尼姆心中留下了深刻的印象。

Ogre Battle 64 オウガバトル

《少年的疑惑－奥伽战争64》



马格那姆对好朋友艾米鲁发誓要成为骑士，然而两个好友最后终究面临了悲剧性的结局……

奥伽战争64是“Ogre Battle”的第六章，在这款游戏中，同样的也是一个少年马格那姆带领革命军打败罗迪斯教国的故事，不过和前两作相比，这款游戏的重点主题不在革命，而在于“冥之波动”：当感情为悲伤愤怒等负面感情占据时，就会坠入魔界之道，而引来魔界居民，甚至身体被魔界人所占据，然而在战斗中总是免不了的有仇恨、免不了的有悲痛，若是输给了这些负面的感情，就会被操纵而完全失去自我，而在游戏中不论敌我角色几乎是一个个地陷入冥之波动之中而无法自拔。国王、王子、罗迪斯的神殿主教、伙伴蕾亚的父亲（若是浑沌计量表低，连主角都会坠入黑暗道），所以，真正的敌人并不是阻挡在前方的，而是居住在心里的。马格那姆在破关后的剧情中也说，真正的敌人是自己，绝不能输给负面的感情。在战斗系统上奥伽战争64基本上继承了一代的间接下令战斗系统，并且又增加了一些阵形、合体魔法之类的新系统来增加变化性，不过基本上与一代并没有相差太多，在游戏系统上，64版也继承了2代颇受好评的报告书系统，使得玩家可以随时回味一些剧情或者了解一些游戏人物的现况，所以64版可以说继承了一、二代的优点而诞生的。



这是皇家骑士团64的N64版的封面。

结尾语

经过上面的介绍，相信各位读者对奥伽战争一定多了更深一层的理解了，其实，奥伽战争除了壮大的剧情与战斗系统吸引人之外，最重要的就是在“Ogre Battle”中塑造出来的一种独特世界观，吸引了玩家的目光。这种世界观包括了各式各样传说中的怪物与神，也包括了奥伽战争系列独有的职业区分，还有壮烈而又悲剧性的战争史诗式情怀，所以当玩家进入奥伽战争的世界中以后，就仿佛成为了一个在这个英雄的时代中力挽狂澜的骑士，又好像成为了在这个黑暗的时代中随波逐流身不由己的可怜人。相信，这就是奥伽战争系列对玩家最大的吸引力了吧，而看完我们这次的介绍，若您是位还没玩过奥伽战争的玩家，不妨尝试一下这广大美丽的迷人世界吧。

电子游戏软件

OFTWARE



随书附赠 绝色特典

PS2 最终幻想XI
PS2 寂静岭2
GBA 格斗之王EX

PS2 封神演义2
DC 风来西林外传 女剑士明日香登场！
PS2 GT赛车概念版
PS2 格兰蒂亚X
GBA 超级机器人大战A
GBA 瓦里奥A耀奇的宝物
GBA 炸弹人的故事
DC 永恒的阿卡迪亚

新闻剖析

■王骏生：WTO后中国游戏业的机遇与挑战

■王骏生：论SNK的倒掉

龙与地下城 系列小议
街机风暴VOL.3
压抑的世界 《寂静岭2》重磅点评
东京电玩展MM花园之美丽无敌
XBOX先进技术简介
DC上网快捷操作

中国游戏玩家
黑铁奖
中奖名单一举公开

10万元奖品金光闪烁
压轴大戏至高至尊金奖完美奉献

2001 GAME风景线 12

古典神话中的满天神佛全部在

封神演義2

ほうしんえんぎ

PlayStation2 无双报导

封神演义2
- 厂商：KOEI
- 类型：动作RPG
- 媒体：DVD-ROM
- 发售日：预定今冬发售
- PS2

http://www.gamecity.ne.jp/



作为KOEI的忠实Fans一定还记得《封神演义》那部作品吧，虽然原作不属于四大古典名著的范畴。但个人认为该作比起同为神话体裁的《西游记》来得更“神话”，更充满了神魔的味道，更有演义的风格……可似乎神鬼的味道过于浓重，反而不象《西游记》那样暗含推翻邪恶，反对皇权统治的意味……

神仙与妖魔的战争再起！！

以古代中国为舞台，仙人与魔物混斗的小说『封神演义』，第二款作品终于登场！这次的主角是游牧民族的少年·子牙，世界观和原作一样，但是波澜万丈的原创剧情却让人更加入迷。人物设计和前作一样，仍然由冈崎武士老师操刀，籍由冈崎武士老师手中纤细却强而有力的人物肯定会令整个故事更加传神。加入类似KOEI同厂名作《真·三国无双》的系统，另外本作在战斗中加入魔法的要素，在充满异域风情的战场展开你惊险刺激的降魔之旅吧！



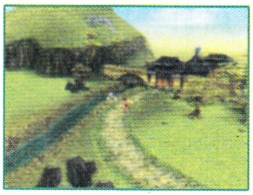
本作的主人公 子牙

讨伐魔物！





战斗变成选择指令，重视动作的即时战略制，有许多伙伴会帮助你。



移动时会采用从早至晚的真实时间制。



原作中的八旬老人变成如此的翩翩少年，是个魔法师吗？手中的一对八卦弯刀（匕首?）很秀气啊！





STORY

距今3000年前的中国古代王朝·商（殷），在仙界的道士·太公望与他的同伴协力下，成功地讨伐纣王和妲已，让首都朝歌又回到安乐升平的日子。

可是好景不常，这样的光阴只维持了三年而已，大陆各地出现了一种称之为蛮兽的魔物。而原本是住在小村子内的少年·子牙，被命运之手所引导，陆续地和许多同伴相遇，就在相知相惜下一同面对未知的巨大敌人，为的就是取回周王朝国土的和平……。





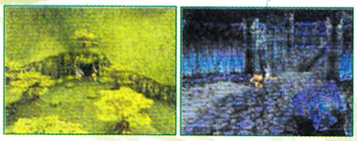
PS2上借尸还魂、再度封神…

拥有无限大乐趣的秘之战斗画面

战斗是以真实时间制进行的，系统方面十分注重动作性。玩家操纵子牙，而同伴则自动进行战斗。对应各种战况可任意进行作战命令，玩家的个性在各类的战斗中得以反映。由于在战斗中搭载了以对话形式对同伴下达指示的沟通系统。所以除了可对同伴下达指示外，有时也会接到同伴的请求。



“连携攻击”是屏幕上表示出的作战命令，合理运用将敌人斩杀于无形之间。



仙人和魔物所展开的混战，这就是『封神演义』的世界。而故事的舞台是人类所居住的古代中国大陆。玩家的目的就是要守护人界的和平，在广大的土地上旅行消灭敌人。不过，如果以为游戏世界就只是大而已那就大错特错了，游戏中还有复杂的迷宫等为数众多的难关在等着玩家呢。



3D视点即时战斗系统让游戏更加炽热化，和同伴一起合力打倒敌人。



威力无边的合体攻击

只要使用沟通系统就会累积可以做出合体攻击的“合体点数”。只要累积“合体点数”，就可使出威力强大的合体攻击。根据同伴的组合方式，合体攻击的种类多达５００种以上，此外也有特定的角色才能组合使用的特殊合体技。

使用宝贝将魔物一一消灭

要和蛮兽战斗，必须要有宝贝这个道具。宝贝可以用打倒敌人得到的“宝珠”来加以改造，要做出什么样的宝贝随玩家的意。虽然宝珠的组合需花费相当在的功夫，但是做出的宝贝却非常强力。此外，宝贝也会随着玩家的成长、战斗经验的累积、故事的进行而提升等级，就可以使用新的必杀技或是法术。





本作中的神器，有了它之后就可做出超越人类智慧所能想到的技巧，这样的宝贝在战斗中的攻守占有不可或缺的地位。

炎…？



雷…？



光…？



宝贝属性和使用在对敌中效果不同

宝贝的追加效果和得到宝贝之力之术的效果在本作中有着不同的属性存在。掌握好属性的相性对于战斗是非常有必要的。



除了攻击的宝贝外，以防御为主体的宝贝就是这样的。



在战斗中也可自由移动，有时回避敌人的攻击也是非常重要的。

从蛮兽的手中守护中国·周王朝的少年英雄们

海棠：谜般的吟游诗人；黎兰：巫女；春雷：九龙派道士；受：纣王和妲己之子，妖术咒术师；白唱：子牙的死党兼儿时玩伴；鹿玲：妖魔一族。而这次角色的配音也找来高桥直纯、川澄绫子、今井由香等备受欢迎的配音阵容，值得注意这些角色的魅力。



GUNDAM HERO BIOGRAPHY 英雄高达传 第十卷

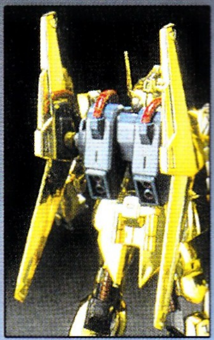
黄金的战士照耀机甲纵横的苍茫大地——百式

这次为大家带来的就是以一身独特耀眼的金色在传统的蓝白红高达中脱颖而出的百式，它采用的是显得异常华贵的黄金色，有种王者的威严和绝不媚俗的高贵，想想蓝色的苍穹之上不再只是蓝白机甲的高达们在飞翔（当然夏亚那充满动感的红彗星除外），而是一团金光，象一尊神佛一样在空中翱翔，只不过没有佛的木衲，取而代之的是无尽的机动性和无穷的战斗力……



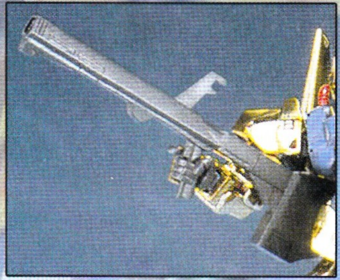
头部取景器

与高达系头部取景系统相同。在担当“眼睛”的主显示器采取了IDE（Image Directive Encode）系统，即画面管理型符号化装置，使机师可以从极精密的画面中准确判断敌人的位置和攻击路线。



活动平衡器

各部分装备推进器的可动式辅助推进器。在四肢也装备了AMBAC装置，使得百式拥有了出类拔萃的运动性。



粘着火箭炮

粘着火箭炮所使用的粘着弹可以粘在敌机上产生强力的爆破效果使之内部破坏从而不能运转，威力比一般火箭炮要高出一倍。相当强劲的武器，也可以使用其它的弹头。

SPEC

识别番号：MSN-00100
全高：20.6米
本体重量：31.5T
全装备重量：54.5T
引擎出力：1850KW
引擎最大推力：74800KG
姿态控制喷射器：12台
装甲材质：高达利姆合金
最大索敌半径：11200M
主武装：60MM巴尔干炮
光线步枪
光线配刀
粘着火箭炮

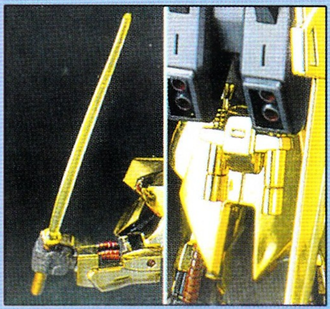


腿部引擎

MS驱动部分完全被整合到腿部，并装备了厚重的装甲。开发与生产都更加简易化，此后成为MS的标准构造。

光线配刀

与利克·迪亚斯采用了相同的规格，通常放在腰部装甲部。





光线步枪

作为百式的主力武器，采用了新的能量传导措施，使得出力大幅度强化，比最初开发时的攻击力强数倍。

MSN-00100 百式

百式的实战投入是从克里普斯战役开始的，为了弥补奥古中期战力不足的问题。于Z高达开发完成前，在组织中担当主力。具体操作者是奥古王牌机师兼奥古实质上的指导者——克瓦特罗·巴基那大尉。他的正体则是原吉翁公国的TOP ACE赤色彗星——夏亚·阿滋那布。他在新吉翁、奥古与提坦斯三方决战中，与新吉翁总帅哈曼的京碧奇和提坦斯总帅西罗克的THE·O展开了炽烈的战斗后，去向不明。

战后损伤严重的百式被奥古回收并修复。后来与ZZ高达、Z高达、高达MKII一同组成了“高达队”并继续与新吉翁作战。

百式的名字是由设计者M·那伽诺博士提出的。实际上MSN系列的第一架机体就是百式，实际编号应该是MSN-001。但是那伽诺博士以“能保存百年的MS”为由，强行将其编号改为MSN-100。全身金色涂装采用了能分散光线兵器威力的特殊树脂。金色涂装机体是一般机师都不敢轻易采用的。也只有克瓦特罗大尉有这种自信和魄力。



GUNDAM HERO BIOGRAPHY #10

HYAKU-SHIKI

MSN-0010 “HYAKU-SHIKI”

百式是奥古与阿纳海姆的机密合作计划“Z计划”开发出的首部试作机。Z计划中的核心是开发出“在无重力空间中进行实战的高性能可变形MS”。百式因在完成前突然发现了重大设计问题，使其最终放弃了变形机能，但依然拥有远远凌驾于当时的量产机的性能。



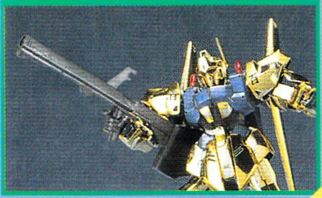
光线枪装备



战斗状态



后视图



粘着火箭炮发射姿势



A.E.U.G ATTACK USE
PROTOTYPE MOBILE SUIT

格斗新贵









GUILTY GEAR X Plus

[BY YOUR SIDE "G.GEAR"]

罪恶工具X 加强版

正义

拥有可怕力量的人物，被贯以凶恶骑士之名。将所有东西破坏殆尽的攻击力，令敌人无处遁形的移动力，对人类而言绝对具有强大得无法用语言形容的威胁性。一头红发加上白色盔甲以及斑马纹的长尾巴均令这位名为“正义”的骑士的身上蒙上一层神秘的阴影，他的武器不仅是骑士专用的长枪吧，尾巴都象弗雷萨一样可以攻击……





PS2	厂商：SAMMY	类型：格斗动作
	媒体：CD-ROM	发售日：2001.11.29

新角色风云再临战场 将格斗术发挥到极致 Plus!

DC版的《罪恶工具X》已被许多朋友奉为2D格斗的顶峰作品了。此次的PS2版不仅在内容上加入了新要素，还追加了两位新角色。看吧，老骑士克里夫和在PS版《罪恶工具》中有份登场的正义。也许“GG”系列也想全机种制霸、DC、PS、GBA、WSC、PS2全部有推出版本，但似乎号召力不如SF、KOF等大作来得凶猛，可也别小看它的实力哦。



回转突击的“头盖碎”前作的必杀技依然健在。

克里夫＝安达佐

原圣骑士团团长，手拿超过身长好几倍的“斩龙刀”。可以说是以一挡千。在矮小的身躯下却隐藏无限的战力，以左右攻击和强大攻击力弥补动作迟钝。

一骑当千！用斩龙刀舞出旋风！





在PS版结局画面中与正义决斗后命丧黄泉的他又回来了。





自手心发出的所谓咆哮必杀攻击，也有三段吗？

2001·12期(总第89期)

电子游戏软件
GAME SOFTWARE

2001年12月

目录



2001年12月"电子游戏软件"杂志封面

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长、主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
执行主编:杨柯来
地址:北京6129信箱
邮编:100061
编辑部电话:(010)64472187
邮购部电话:(010)64472177
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址,以便联系。)
彩页美编:萧腾、ALEX
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

论尽江湖

每夜一游

游戏研究所

攻略人行道

科普园地

格斗天书

游戏点评

闯关族的家

彩版目录

备忘录

●今年第十期开始的十万元读者抽奖活动压轴大戏至高至尊奖本期登场，奖品空前丰富。获奖名单自本期起陆续公布。

●十一月五日发行的杂志型 VCD 光盘《电玩新势力》好评如潮，被读者称为『前所未有』。第二辑将于十二月五日全国发行

●次世代传媒联盟集体亮相，只花半价即可邮购数种游戏杂志，详见本期彩色广告。

●《二十世纪 GB 全书》全线脱销。《超 GB 特集》(修订本)近半内容为全新制作，未料因『修订本』三字太小而被冷落，真正一字千金。

●2002 年《电软》杂志彩页增加 16 面，定价不变。第一期将刊登重头文章《日美两国游戏软硬件销量比较》，一定不能错过。

新书邮购预告

《二十世纪 GB 全书》 已出版
口袋本上、下册 640 面 定价 23 元

《超 GAME BOY 特辑》(最新修定版) 已出版
口袋本 320 面 定价 15 元

《游戏新势力》VCD 光盘 (第二辑) 12 月 5 日出版
附全彩说明书 定价:6.80 元

8・8 丛书第二辑怒涛的四册

《集中营的日子》 《少女漫画方舟》
《RPG 幻想事典》 《樱花烂漫》
2002 年 1 月下旬发行 每册均价 8.80 元

●《游戏新势力》VCD 光盘 定价:6.80 元。可汇款邮购第 2–6 辑，每月 5 日出版。(注意:第一辑全部售完，请勿汇款)

●《游戏批评》第 2、3、4、5、7、8、10、11、12 每辑 6.50 元。第 9 辑(附赠美国 E3 展 VCD) 每册 8.00 元 (第 1、6 辑售完)

●《电子游戏软件》2001 年第 1 期起每册 8.40 元

秘技:半价邮购杂志?!

2002 年次世代传媒联盟所属 5 本杂志实行联合套餐邮购，最低优惠可 5 折。详细办法见本期彩色广告。省钱秘技，万勿错失。

邮购信息

●《电软 99 年合订上》 定价:28 元
●《电软 2000 年合订上》 定价:28 元
●《电软 2000 年合订下》(附赠光盘)定价:28 元
●《都市流行・酷》(少量) 定价:25 元
●《都市流行・秋季版》(少量) 定价:19.80 元

打折特区(最低 3.5 折起)

●全彩街霸画集 原价 ~~28.50~~ 特价 10 元
●全彩可爱玩偶 原价 ~~18.80~~ 特价 8 元
●《都市流行・春》 原价 ~~19.80~~ 现价 12 元
●《都市流行・夏》 原价 ~~19.80~~ 现价 12 元
●《都市流行・金秋》 原价 ~~19.80~~ 现价 12 元
●《都市流行・冬》 原价 ~~19.80~~ 现价 12 元

赠 凡邮购以上图书者，均免费赠送 2001 年东京游戏展或美国 E3 展光盘一张。邮购时请注明所选光盘

汇款地址:北京 6129 信箱 发行部 邮编 100061 电话:64472177 所有图书、杂志邮资免取



特报 SCOOP 新一年，新电软，改头换面 加彩页，抽大奖，好戏连台

本刊讯 随着新一年的到来，《电软》已经伴随广大读者风风雨雨七个年头了。回首这七年时间，《电软》所走的每一步，每一次成长都应归功于广大读者的支持与厚爱。为了回报读者，也为了迎接新的挑战，本刊将从 2002 年第一期起增加十六面彩页（变更后为 48 面彩页、80 黑白），定价不变。同时，应广大读者要求，我们也将对原有的内容做出相应调整，并增设一些全新的栏目，使杂志的整体安排更加合理、完善，更加贴近读者。具体变化请读者留意 2002 年第一期杂志，势必令你耳目一新。

自今年第十期开始的十万元读者抽奖活动，受到了广大读者的强烈欢迎，来信数量与日俱增，经过紧张的统计整理，本期杂志将揭晓"黑铁奖"的中奖名单。

最值得期待的压轴大戏"至高至尊奖"已经登场，奖品空前丰富。读者只需将 10 期、11 期杂志的刊标剪下，贴在 12 期选票单的指定位置上，即可参加这次大奖。读者朋友万勿错失良机。

另一方面，次世代传媒联盟旗下的著名刊物集结在一起，为广大读者奉上了超值的"联合优惠大订阅"活动。内容涉及 TV 游戏、PC 游戏、网络游戏、游戏文化、视听产品等等，各种超值订阅套餐全面亮相。读者只要一次性订阅《电子游戏软件》、《软件与光盘》、《游戏吧》、《游戏批评》、《电玩新势力》五种杂志中的任意一种，就可以以 6 折、甚至 5 折的超优惠价格订阅其余的 4 本杂志，最多可以省下 219 元！有关这次"联合优惠订阅"的活动细则，请读者留意本期相关彩页的介绍。



↑图为次世代传媒联盟办公新址的前台。

事件 EVENT 冈本吉起访问上海 申城游戏业潜力巨大

本刊上海专讯 据来自上海方面的消息，日本著名游戏制作公司 CAPCOM 的著名游戏制作人冈本吉起于 11 月初访问上海，与他同行的还有嘉富康的其他高级职员。

冈本吉起此次来访的目的，是考查其长期合作伙伴日本东星上海分公司的研发实力，并就进一步合作事宜进行商讨。虽然冈本并不直接负责生化危机项目，但此次访问的重点确信与该游戏有关。据悉生化危机在 NGC 上的新系列将有一部分内容在上海开发，而具体的项目内容和涉及范围目前还不清楚，同时，不排除新的"街霸"系列计划中的可能性。

上海东星是日本东星在中国的唯一分公司，负责日本各大软件商的产品加工，具有很强的研发实力，包括 FF 系列等很多大陆玩家耳熟能详的 SFC、PS、WS、GB、GBA 游戏都是由上海东星完成主要开发工作的。除此之外，上海 KONAMI 和上海育碧也都拥有国际水准的游戏软件开发队伍，由于他们研发的软件只提供海外市场，而且除育碧之外并没有从事国产游戏的代理业务，所以他们的原创软件在以 PC 为主的国内玩家群中知名度并不是很高，但其软件质量已充分证明中国游戏开发业同样具有问鼎世界的实力，上海也因为能提供高素质的开发人员而越来越受到国外企业的青睐，相信在中国进入 WTO 之后，申城将成为中国游戏软件开发业的硅谷。

特报 SCOOP PS2 走向成熟 SCE 扭亏为盈

本刊讯 凭借 PS2 及对应软件的热销，索尼游戏部门已扭亏为盈。根据日经新闻透露，今年中期 SCE 的营业额创下了 2427 亿 9500 万日元的佳绩，较去年同期上升了 98.2%，获纯利 40 亿 7400 万日元。

索尼的发言人称，单以日本国内计算，PS2 主机的出货量由去年同期的 98 万台激增至 462 万台，而 PS 及 PSone 主机亦由 63 万台增加至 321 万台。软件方面（包含其它厂商推出的游戏），PS2 游戏由原来的 170 万套增加至 1150 万套，PS 游戏则由 1800 万套提升到 2000 万套。软硬件的销量都基本达到了预期目标。

随着装机量的一步步扩大，主机制作成本下降，软件销量激增，其研发成本也基本得到了消化。

特报 SCOOP

CAPCOM意欲全面制霸 宣布涉足PC游戏业

本刊日本专讯 11月7日，CAPCOM在秋叶原附近召开记者发布会，宣布拓展业务版图——进军PC游戏市场。届时冈本吉起、牧谷洋志等公司大腕也亲临现场。

CAPCOM第6开发部总监牧谷洋志表示：PC平台拥有最完备的网络环境与周边设备，开发自由度极高，潜力巨大。而且PC游戏的开发商不用交纳权利金，大幅降低了了制作成本。同时，他还对具体的经营战略作出了说明，主要包括以下几点：1.移植海外PC游戏在日本发售；2.CAPCOM大作移植PC；3.代理移植其它厂商的大作；4.努力开发原创PC游戏，树立CAPCOM－PC的品牌形象。

目前，PC版"恐龙危机2"、"洛克人X5"已确定在今冬发售，下一阶段将推出对应网络的《街霸2》。至于海外方面的移植作品，《云斯顿赛车4》等四款游戏将在11月22日推出。

软件 SOFTWARE

育碧原创游戏猛料曝光 强力阵容打造"夏日彩虹"

本刊讯 虽然上海育碧针对两岸三地市场设计的首个原创游戏一直未得到官方的公开证实，但据本刊从各方面得到消息表明，这个开发代号为"夏日彩虹"的游戏很可能将于年底前正式向媒体推出。



←图为在网上流传的『夏日彩虹』人物设定之一。

继今年年初传出育碧将制作大陆原创游戏的消息以来，年中在新浪网上的"育碧巡展"又透露出该游戏将于明年春末夏初完成的消息。据悉负责该游戏的总体策划和监督的甚至包括前世嘉的员工，而其中的部分制作人员更曾经参与过"樱大战"游戏和电视剧的设计工作，这些消息使得该游戏的期待度进一步提高，而国内不少游戏媒体也把该作品视为国产游戏扭转乾坤的重点作品。

来自各方面的消息表明，"夏日彩虹"的故事背景将会以一个独立而完整的宇宙观和历史观为背景、以现实＋幻想为主要世界架构、以音乐＋爱为主题、以大动乱背景下的各个人物的感情冲突为主要线索，勾画出国产游戏的一个新形态。游戏的设定、动画、故事、音乐则与玩家目前耳熟能详的国产PC游戏有着显著的不同，开发者希望能够借此突破国产游戏唯有武侠的尴尬局面。

软件 SOFTWARE

《莎木Ⅲ》计划始动 制作细节遮遮掩掩

本刊日本专讯（记者：天师） 在SEGA－AM2公司11月9日更新的官方网页上，AM2负责游戏企划的笠原英伍先生向记者证实，现时点AM2已经正式决定制作《莎木Ⅲ》。但是这条消息的透露却没有能够给玩家带来意外的惊喜，因为每一个玩过《莎木Ⅱ》的人都知道游戏还有没完，而世嘉也早就指出莎木史诗般的篇章远未到结束的时候——凉和莎花的故事还要继续。

AM2这次没有宣布《莎木Ⅲ》制作平台的细节，令玩家感到有些不满，但如果单从美版《莎木Ⅱ》在XBOX上推出来看，则不能排除其续作仍会在微软主机上出现的可能。不过，XBOX版《莎木Ⅱ》的上市时间是2002年秋，《莎木Ⅲ》的推出恐怕还要等上相当一段时间。另据笠原先生透露："DC所不能实现的东西实在是太多了，《莎木Ⅲ》在各方面均比前两作大幅提升，因此必须使用强力平台，再有，《莎木Ⅲ》将是可以多人同乐的游戏，本着这两个要点，我们会根据总公司的方针来选择合适的主机，而AM2也一定会全力发挥出这台主机的性能。"

特报 SCOOP

《纽约时报》爆内幕 微软世嘉有过收购协议

本刊美国专讯 据美国《纽约时报》的报道，财大气粗的微软在涉足电视游戏领域之初确实有过收购世嘉的意向，但最后因种种原因未能如愿。

在这篇题为"娱乐：微软帝国扩张新领域"的报道中，记者源引原美国世嘉总裁皮特·摩尔的话称，微软总裁比尔·盖茨曾与已故的世嘉前总裁大川功谈及两家公司合作的事宜，而大川功在当时确实提出了要求比尔·盖茨购买世嘉的股票以确保该公司能够摆脱破产的危机。不过，收购世嘉这样一个软件公司固然能够在业界产生巨大影响，但背上这样一个债务包袱之后，微软的股票和信誉度也同样要下降不少。更何况，当时正是世嘉经济最窘迫、财务问题最严重的时候，在比尔·盖茨的眼中，大川功并不能给他带来一只能生金蛋的天鹅，有鉴于此，加上双方客观存在的种种困难，最后合并计划并未付诸实现，但相关的流言却从未停止。

除此之外，微软最近还冒出新闻，表示要以10亿美元收购某知名软件公司。由于世嘉自身的经济状况已经逐渐转好，而业界具备10亿美元身价的知名软件商也屈指可数，受众普遍认为微软的目标将会是近况不佳的SQUARE。不过尽管SQUARE受FF电影版和FFX日版发售不振的拖累，今年的预期盈利已从黑字转为赤字，但索尼的注资足够帮助其挺过这一难关，更何况鉴于索尼和微软目前在电视游戏业上的尖锐对立局势，就算微软和SQUARE双方有意，也未必能够最后实现。

事件 EVENT

《死或生2》遭遇"非礼" TECMO状告他社侵权

本刊日本专讯 10月初，一家名为WEST SIDE的公司在未经TECMO许可的情况下，擅自对PS2《死或生2》进行修改，将其中女性角色的衣服"删除"，继而推出了一款可以操纵裸体女性角色进行对战的《死或生2》改版。正当WEST SIDE因此改版软件热销而沾沾自喜之时，TECMO愤然将其推上了被告席。

11月7日，TECMO正式向东京地方法院提出诉讼，状告WEST SIDE侵害了其《死或生2》的著作权。TECMO表示：暂且不提改版游戏发售所产生的商业利益侵害，使登场女性角色以裸体出场的行为，就已将这款游戏流于低俗，完全歪曲了开发商的制作意图。

遭受抨击的WEST SIDE立刻组作出回应，反驳说：游戏中的裸体角色并非该公司自行开发，这些造型原本就存在于TECMO制作的游戏资料中。至于侵权一说，WEST SIDE则予以坚决否认。

虽然诉讼双方各执一词，但根据最新消息，WEST SIDE的态度已有所松动，改版《死活生2》已开始被逐步回收。

杂谈 TALKING WTO与中国游戏业的机遇和挑战

本刊讯（记者：王骏生） 在顺利成为WTO组织的一员之后，中国游戏业将面临怎样的机遇和挑战，一时间成了大家争相讨论的话题。

WTO成员推行的是消除贸易壁垒以及实行对等、开放的贸易政策，也就是说，加入WTO之后，中国的商贸大门将彻底打开，而国外的商品也会源源不断地进入中国市场。

正如众多买家渴望加入WTO后能够买到价廉物美的进口商品一样，众多大陆玩家们立马想到的一定是廉价的游戏主机和与国外同步的廉价软件。不过令人失望的是，这个想法恐怕在目前还完全是不切实际的幻想，因为就目前的国际平均价格来看，即便关税下降到零，国外一流主机的硬件价格和正版软件价格也不会与目前充斥市场的水货相差多少，就算按照WTO的规范和要求国家能够在短时间内彻底消灭盗版问题，软件商也不可能推出目前广大PC用户习以为常的、与国外软件同步发行的"50元"正版。被低价竞争宠坏了的国内玩家，根本没有树立对软件价格的合理认识，加上几乎是必然出现的软件回流情况，可以想象大陆的电玩市场在1、2年内不会有根本的改变。

前几天网络上曾流传的某公司要代理索尼软硬件并以超低价格发售的留言，终究是只能当作天真笑话来看的。

事实上，受WTO影响更大的可能会是游戏开发业。韩国、日本、欧美的软件公司将把更多的资本和精力投入到大陆来，中国会进一步成为一些大型公司的制作基地。另外一方面，更多的优秀国产游戏将有可能被重新包装和推荐到国际市场上，目标软件的"傲视三国"模式会越来越普遍。

为了能够保证产品的质量，一些有远见的软件商将会下决心投资培养后备力量。据说某家韩国网络游戏公司就有近期内在上海开办游戏学校的计划。而为了与国外大牌软件商竞争，国内较大规模软件公司的合作、合并，或者一些有资金能力的大型企业投资游戏业，这些情况都极有可能在短期内发生。从管理的角度来看，国家会加大力度整治目前显得良莠不齐的软件发行市场，整个中国游戏业或许有可能因此而走上发展的正轨——对于某一部分人来说，这样的市场可能赚钱更困难、而不是更容易了，但是对于绝大多数业内人士来说，这正是他们长久企盼的。而随着国产软件质量的逐步提高和消费者对正版软件应有价格的逐步认同，在4～5年内，一个成熟的大陆游戏市场也许会由此建立起来。

另一个将会得到改善则可能是营业用街机中心。外资的介入会改变游戏机中心在大多数人心目中的传统地位，"南梦宫模式"、"世嘉模式"体现出对街机中心的现代化管理和控制，在这样的情况下，街机产业也将走入正轨。

特报 SCOOP SNK宣告破产 退出历史舞台

本刊日本专讯 10月1日，SNK公司提出的破产保护申请被大阪地方法院驳回，SNK公司宣告破产。这家曾在游戏领域辗转二十三载、为玩家带来无数期盼与快乐的厂商，终于画上了一个并非圆满的句号。

由于经营状况不佳，SNK负债累累。今年4月2日，该公司向大阪地方法院申请破产保护，求取债权公司暂不追讨高达380亿日元的债务，借以赢得一线生机。但事与愿违，大阪地方法院在10月1日驳回了SNK的破产保护申请，意味着SNK必须变卖库存货物及娱乐场所以清还债务，至此SNK正式退出了历史舞台。

作为曾经对街机市场做出巨大贡献的SNK，它的倒掉无论是对于街机市场还是喜爱SNK的玩家，都标志着一个时代的终结。

特报 SCOOP 掌中至尊创造奇迹 任天堂获利550亿

本刊讯（记者：SPIKE） 尽管游戏方糖势头低迷，但是任天堂的整体获利不降反升，再次创下了历史新高。

根据任天堂在本财年中期的财务报告显示，在连结营业利润方面达到了550亿日元，这一数字较去年同期结算增加了29%，同时比任天堂自己预估的数字超出了100亿之多。

虽然日本游戏市场一直以来都处于窘境，销售业绩也不甚理想，但是任天堂却凭借GBA的稳步销售脱颖而出。自2001年3月发售以来，GBA的出货已经超过了1100万台，销量突破900万台。在不到一年的时间里能够创造这样的业绩，实在令人刮目相看。

网络 NETWORK 日本权威机构预测 网络游戏未来将成为主流

本刊日本专讯 11月8日，日本权威统计机构野村研究所对未来网络游戏的市场规模作出了预测。

据分析师透露，目前网络游戏市场的年平均增长率为51%，以此推算，到2006年网络游戏的市场规模就会达到2710亿日元，接近当前整个家用游戏市场的1/2，增长速度之快令人咋舌。这样看来，软件商纷纷将自己的当家大作网络化，新硬件不遗余力地标榜自己的网络机能也就不足为奇了。

软件 SOFTWARE 天人互动携《PSO》进军网络游戏市场



本刊讯 自从世嘉发布PC版《梦幻之星Online》计划后，该作的移植情况就一直备受玩家的关注。根据世嘉的官方消息，PC版《PSO》将在一个版本里集中"日、英、韩、中(简/繁)"等多国语言，安装好后玩家可以选择想要的语言直接进入游戏。这意味着，SEGA在移植时已经将中国玩家群体考虑了进去。

现在，曾代理发行《樱花大战》等世嘉游戏的天人互动，经过与世嘉的反复协商，终于确定在中国大陆正式代理《梦幻之星ONLINE》，并且独立运营这款游戏。

目前，游戏的移植工作正在日本紧锣密鼓的进行，天人互动负责的简体中文汉化也进展得很顺利。公司已经派出技术人员前往日本，与世嘉的工程师协调，力求将汉化程度做到最佳。

NEO GEO 论SNK的倒掉

文/特约撰稿人 王骏生

听说SNK已经倒掉了。这次不惟是听说，应该算是亲见了。因为就在SNK的官方网页上，斗大的字贴在那里，悲悲怆怆的，看来，这家公司到底还是真正地倒掉了。



SNK的最终倒掉，对我或者对其他一些稍有经验的玩家来说，并非是意料之外的事。倒是这家公司能够支撑整整23年才崩溃，对很多人来说几乎是一个奇迹。还记得98年的电软，登载过编辑与当时社长高堂良彦的访谈，在问到SNK如何能实现NEO GEO POCKET雄伟理想并且扭亏为盈的时候，SNK还显得雄心勃勃、傲气万千的样子。如今一转眼三年过去了，在那次记者招待会上晕倒并被高堂斥责的华师大的女孩，大概已经不再记得那次的窘迫与尴尬了吧？但SNK已经不见了，就算现在高堂想收回那次的斥责，恐怕也已不能够。

SNK的倒掉，固然有其自身的原因。长久以来单靠一个拳头吃饭的硬汉子，在如今的商业社会中想要好好生存也很难。比之年长一倍多、资金更为雄厚的世嘉也濒临绝境，更不用说一个小小的SNK了。它的失败之出比比皆是：莫名其妙参与硬件的竞争、在市场的巨大变化面前束手无策。与世嘉结成的失败阵线联盟，不但没能救自己于水火之中，反而成了无法甩脱的包袱。最终出售给派金宫公司，只是苟延残喘的无奈之举而已。SNK只剩一个空有其表的名头，而唯收益是瞻的派金宫企业，是绝不会对这样一个公司有任何仁慈之心的。

SNK倒了，很多人都在伤心。据说，SNK的作品在东南亚和中国大陆是最红的，在绝大多数游戏中心和玩家的心中，其风头甚至远远超过了CAPCOM。然而，加快推倒SNK步伐的，也正是这些游戏中心。不说别的，单就大陆而言，不必太多，只要有一半甚至三分之一的游戏房购买正版的机版，SNK的日子一定还过得悠哉悠哉。可惜的是，实际上的比例大概连百分之一都不会有。

盗版像推波助澜的狂风，伴着亏损的火焰毫不留情地毁灭了一个创造历史的公司，可笑的是，那些个支持盗版有理、盗版无罪的文章却还在网络上广受推崇，究竟要消灭多少软件公司人们才会高兴？没人知道，就象不发洪水，永远也不会有人停止滥砍森林的无知举动一样。缺乏远见的人看到的永远只是眼前的绿豆芝麻，是绝不会为身后的千秋万代做一丝一毫考虑的。

SNK倒了，但它不是第一个，也绝不会是最后一个。JALECO早在去年就沦为某家香港公司试图在日本上市的外壳、SEGA正在挣扎、HUDSON已被KONAMI收购，而RPG的大鳄SQUARE也不得不接受SONY成为其新的主人。

娱乐业的寒冬已经提早到来了。

911事件对电玩业的打击犹如雪上加霜。不必再用DEVIL MAY CRY在美国的热卖来掩饰自己，也不用去解释人们都会呆在家里乖乖地玩游戏。一位行业内的朋友曾说，游戏并不是人类所必需的东西，当生存权受到挑战的时候，人首先想到的是吃，而不是玩。

没有经济的发展，又哪来娱乐的发展呢？在导弹横冲直撞的恐惧中，你能安稳地躲在被窝里玩GAMEBOY么？

911以后开始的恐慌性大裁员，从美国的航空公司开始，而今已遍布全世界各个行业。不说减掉7000员工之巨的摩托罗拉，也不说那些早已濒临破产的网络公司，就算是我们身边的游戏公司，又有几个能够坚持到最后呢？当世嘉的股价飙升超过了东京交易所显示极限的时候，又有谁想到过今天的破落？

SNK的倒掉只是一个开始，更多的多米诺骨牌就在身后。

新 闻 短 波

★ 一款以"拳皇"为主题的GBA主机将在明年1月1日推出，以纪念SNK这颗昔日的格斗巨星。该主机为纯黑色，屏幕下方有京的太阳与庵的月亮标志，机身正面上带有"拳皇EX～NEOBLOOD～"的LOGO。这款"拳皇"GBA将与GBA游戏《拳皇EX～NEOBLOOD～》套装发售（不单独发卖），售价15600日元。

★ 继《剧空间棒球》取得成功之后，史克威尔又发表了一款全新的PS2棒球游戏——《日美间职业棒球 终极联盟》。该游戏得到了日本职业选手会、美国大联盟选手会等相关部门的认可与协助。届时日本的棒球选手将与美国大联盟明星汇聚一堂！

★ KONAMI于11月6日宣布：截至到10月底，该公司出版物累计发行量突破1000万部。其中《实况职棒》系列的攻略本创下了297万部佳绩。由此可见，只有游戏厂商出版的官方攻略资料才能得到用户的好评。

★ Panasonic今天证实：DVD版GC主机"Q"于12月14日在日本推出后，将不会在北美发售。该主机售价39800日元，与PS2首发价格一致。

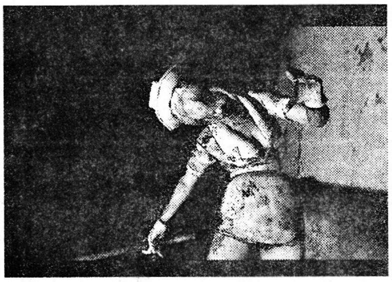
★ 据消息灵通人士透露，CAPCOM正在为NGC秘密开发一款原创的动作冒险游戏，名称暂定为《CAS Ra》，由"生化"之父三上真司担任总监督。目前该游戏的详细情况尚不得而知，请读者留意续报。

★ 来自SONYWEB的消息称，原定于明年1月2日发售的美版《最终幻想10》将提前至今年12月26日推出，可见史克威尔对圣诞商机寄予厚望。

★ 家喻户晓、老少皆宜的方块远祖《俄罗斯方块》将于近日登陆PC。游戏将追加"Cascade Tetris"、"Fusion Tetris"等全新模式，令多人游戏时更加刺激。

★ KONAMI日前宣布，日版XBOX《寂静岭》定名为《寂静岭：最后的诗》(SILENT HILL：The Last Poem)，欧美版为《寂静岭：永无止境的

梦》(SILENT HILL：Restless Dreams)。该作加入了"Born From A Wish"情节，玩家可以操纵出现在主人公詹姆斯潜意识最深处的神秘女性玛丽亚进行游戏，据称游戏时间将比PS2版增加4～6个小时。



★ 日前，某美国网站针对玩家的主机购买意向进行了投票调查：其中愿意购买NGC的占20.71%；愿意购买PS2的占25.85%；愿意购买的XBOX占4.22%；愿意购买GC和PS2的占25.75%；愿意购买GC和XBOX的占3.22%；愿意购买PS2和XBOX的占5.18%；对三部均没兴趣的占3.82%；三部主机全部购买的占11.26%。共有12051人参加投票。

★ 美国KONAMI于近日发表声明，证实该公司确实正在为PS2开发《恶魔城》。游戏内容将以2D呈现，风格类似PS的《月下夜想曲》和GBA的《月之轮回》。

★ 在日本创下420万套白金销量的怪物软件《DQ7》已在美国推出。尽管许多人认为DQ系列的风格不符合美国玩家的口味，但是美国相关媒体仍对这款日本国民RPG相当关注，甚至有人预测：《DQ7》和《MGS2》将成为今年圣诞商战的最大赢家！到底《DQ7》在美国的销量如何，还有待时间的验证。

★ 由意大利SPARCO和日本EASY RIDER合作生产的GT FORCE专用仿真驾驶装置"SPARCO RACING COCKPIT"，将在12月13日推出。该装置是专供GT FORCE用的最新产品，主要分为两部分，"STREERING POD"的脚踏部分可按需要自由调整，而上半部则用作安装GT FORCE，整个装置根据真实赛车的座椅制造，并得到了国际FIA的认可。

★ 由于全球液晶、半导体市场不景气，相关产品价格暴跌，GBA开发成本随之大幅下降，任天堂因祸得福。

★ EA网络事业部将在近期裁员250人，此举的主要目的在于降低财政支出。EA同时强调：《Earth and Beyond》、《The Sims Online》、《Motor City Online》等预计推出在线游戏将不会因裁员而推迟发售。

★ 令PS2玩家望穿秋水的大作《合金装备2》果然不负众望，被美国游戏杂志PSM评为满分。目前该作正在日美两地热销。另据KONAMI的官方消息，《合2》在北美地区首批出货180万份，年内出货200万份。



★ 在日本两周销量不足10万份的恐怖游戏《寂静岭2》，在北美却大受欢迎，不但雄居北美游戏排行榜首位，销量也很快突破50万套。而《寂静岭2》在欧洲的预约量也达到35万套，11月23日欧版发售后，《寂静岭2》的全球销量将顺利突破100万份。



←《摩托GP2》中的虚拟角色代言人。

★ 去度CESA大奖得主《梦幻之星online》再获得殊荣。10月25日，在英国伦敦举办的BAFTA大会上，《PSO》技压群雄，获Games－Networked Award部门大奖。BAFTA(The British Academy of Film & Television Arts)是英国最权威的影视、多媒体作品的品评学会，在国际上享有极高的声誉。

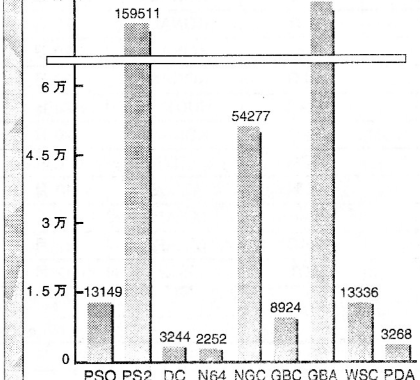
★ 由大师宫本茂亲手打造的GAMECUBE游戏《PIKMIN》，被《周刊FAMI通》评为34分，步入黄金殿堂，首周销量9万多份，表现差强人意。

★ GAMEARTS开发的唯美风格RPG《露娜》即将推出GBA版，游戏预计今冬上市。

★ 以"女神转生"系列享誉业界的插画家金子一马将在日本国内举办个人画展。这次的个展名为"真女神转生·金子一马的世界展～DIGITAL DEVIL STORY～"，展品包括未公开的设定原画、插图及版画作品。

日本游戏市场软硬件销售情况

日本市场游戏主机周间销量统计
(统计时间9月24日～10月21日)



日本市场各机种软件周间发卖比例
(统计时间9月24日～10月21日)

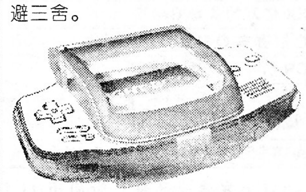
2001.9.24～9.30	2001.10.8～10.14
1.PS2:市场份额61.2%	1.PS2:市场份额71.6%
2.PS:市场份额12.7%	2.GBA:市场份额16.8%
3.GBA:市场份额12.5%	3.PS:市场份额4.9%
4.DC:市场份额8.3%	4.GC:市场份额2%
5.GC:市场份额4.1%	5.WS:市场份额1.9%
6.GB:市场份额1.2%	6.DC:市场份额1.6%
2001.10.1～10.7	**2001.10.15～10.21**
1.PS2:市场份额71.3%	1.PS2:市场份额63.8%
2.GBA:市场份额11.6%	2.GBA:市场份额19.6%
3.PS:市场份额6.2%	3.PS:市场份额8.5%
4.GC:市场份额4.6%	4.GC:市场份额3.8%
5.WS:市场份额3.7%	5.WS:市场份额2.5%
6.GB:市场份额2.6%	6.GB:市场份额1.8%

热门软件："真三国无双2"、"寂静岭2"、"时间危机2"

业界关键数字

900万台

于2001年3月21发售的任天堂掌机GBA，仅仅用了7个月的时间，全球实际销量就突破了900万台，不得不令人为之惊叹。在游戏机销售历史上，这样的成绩绝无仅有。而出货量方面则超过了1100万台。GBA的骄人业绩令其他主机退避三舍。



2001年12月新作发售表

在中文译名前出现★标记的为本刊推荐游戏，请读者留意。

■ PLAYSTATION

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
哈利·波特与贤者之石	ハリー・ポッターと贤者の石	ACT + AVG	EA SQUARE	1日
心跳心跳大冒险	ドキドキ★のりもの大冒险	不明	SUNSOFT	13日
活力少年21游戏的宝箱	ポンキッキーズ21ゲームのおもちゃ箱	不明	SUNSOFT	13日
活力少年21游戏的宝箱(手柄同捆)	ポンキッキーズ21ゲームのおもちゃ箱(コントローラー同捆版)	不明	SUNSOFT	13日
人鱼季节	マーメイドの季节	AVG	GAME VILLAGE	13日
姐妹公主	シスタープリンセス~ピュア・ストーリーズ~	AVG	MEDIA WORKS	13日
超值系列VOL3	NICE PRICEシリーズVol.3ビリヤード・キング	不明	DIGI CUBE	20日
问答之王	クイズ$ミリオネア	ETC	EIDOS	20日
遥控直升机X	ジェットコプター・エックス	不明	AQUA SYSTEM	20日
伍卫门 袭击新时代!	ゴエモン新世代袭名!	ACT	KONAMI	20日
飞呀! 飞呀! 坦德!	飞んで!飞んで!ダイエット	ACT	TWILIGHT	20日
HEIWA Parlor!	HEIWA Parlor!PROブンドリキングスペシャル	ACT	日本DELNET	27日
蓝先生的朋友们	くまのプーさん森のともだち(マウス同捆版)	不明	ATLUS	12月
★真·女神转生II	真·女神转生Ⅱ	RPG	ATLUS	12月
米奇尔·金司	ミルキイ・シーズン	AVG	KID	12月
柏青哥完全攻略	パチスロ完全攻略~高砂スーパープロジェクト2~	TAB	SYSCOM	12月
DX百人一首	DX百人一首	TAB	TAKARA	12月
爆转射门	爆转シュートベイブレードベイバトルトーナメント	ACT	TAKARA	12月

■ PLAYSTATION 2

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
比巴林塔	びつぱリンダ	不明	角川书店	6日
K-1世界格斗大赛	K-1WORLD GRAND PRIX2001	FTG	KONAMI	6日
超! 乐趣网络"朋友们"	超!乐しいインターネット"ともだちのわ"	ETC	SUNSOFT	6日
★ICO	ICO	AVG	SCE	6日
夜晚的玛利克	夜明けのマリコ	ETC	SCE	6日
★吸血鬼之夜	ヴァンパイアナイト	STG	NAMCO	6日
★机动战士高达联邦VS吉翁DX	机动战士ガンダム连邦VS.ジオンダイ	ACT	BANDAI	6日
零~zero~	零~zero~	RPG	TECMO	13日
SIDE WINDER F	サイドワインダーF	不明	AII	13日
柏青哥的ARUZE王国6	パチスロアルゼ王国6	TAB	ARUZE	13日
世界足球胜利十一人5最终修改版	ワールドサッカーウイニングイレブン5ファイナルレヴォリューション	SPG	KONAMI	13日
桃太郎电铁X——九州篇	桃太郎电铁X(ばつてん)~九州编もあるばい~	TAB	HUDSON	13日
★玛克西姆	マキシモ	ACT	CAPCOM	20日
★摩托GP2	MotoGP2	RAC	NAMCO	20日
对战麻雀网络版	对局麻雀ネットでロン!	TAB	ARUZE	20日
RPG工具5	RPGツクール5	SLG + RPG	EB	20日
贝露米与克鲁斯——玛莉的工作室	ヘルミーナとクルス~リリーのアトリエもう一つの物语~	SLG + RPG	GUST	20日
ESPN NBA 2NIGHT 2002	ESPN NBA 2night2002	SPG	KONAMI	20日
古惑狼4-魔神的力量	クラッシュバンディクー4さ	ACT	KONAMI	20日
实况J联盟完美的打击者4	实况Jリーグパーフェクトストライカー4	SPG	KONAMI	20日
★心跳纪念品3~在那约定之地~	ときめきメモリアル3~约束のあの场所で~	SLG	KONAMI	20日
炸弹人赛车	ボンバーマンカート	RAC	HUDSON	20日
实况棒球8决定版	实况パワフルプロ野球8决定版	SPG	KONAMI	20日
震动设计GOLF	ふるショシトGOLF	SPG	ARTDINK	上旬
魔幻骑士传说Ⅲ	グローランサーⅢザデュアルダークネス	不明	ATLUS	12月
EX亿万的长者GAME	EX亿万长者ゲーム	TAB	TAKARA	12月
Q版赛车Q HG2	チヨロQ HG2	RAC	TAKARA	12月
CR热斗拳之达人	CR热闹パワプロクン パチつてちょんまげ达人	ACT	不明	12月

■ DREAMCAST

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
★育成足球特大号2J联盟职业足球俱乐部的创造	サカつく特大号2J.LEAGUEプロサッカークラをつくろう!	SLG	SEGA	13日

注：以上发售表的统计时间为11月10日，表中游戏的发售日有变动的可能性。

樱大战在线～帝都漫长一日～	サクラ大战オンライン～帝都の长い日夕～	ETC	SEGA	20日
樱大战在线～巴黎幽雅一日～	サクラ大战オンライン～巴里の优雅な日夕～	ETC	SEGA	20日
★ 风来西林外传 女剑士明日香出场!	不思议のダンジョン 风来のシレン外传 女剑士アスカ见参!	A・RPG	SEGA	20日
21－TwoOne－	21－TwoOne－	AVG	PRINCESS	27日
吉亚之丘	吉亚の丘で寝ころんで…	AVG	NAXAT	12月
IF IT HAPPENS…	IF IT HAPPENS…	不明	FUJICOM	12月
复仇梦的达人	ボコ梦の达人	不明	FUJICOM	12月

■ GAMECUBE

日本环球影视世界	ユニバーサルスタジオジャパン	不明	KEMCO	7日
★ 动物的森＋	どうぶつの森＋	RPG＋ECT	任天堂	14日
索尼克大冒险2	ソニックアドベンチャー2バトル	ACT	SEGA	20日
SSX 滑雪	SSX トリッキー	SPG	EA	12月

■ GAMEBOY

哈利・波特与贤者之石	ハリー・ポッターと贤者の石	RPG	EA SQUARE	1日
★ 樱大战 GB2 雷霆作战	サクラ大战 GB2 サンダーボルト作战	SLG＋RPG	SEGA	6日
米妮与拂雷斯梦冒险	ミニー＆フレンズ～梦の国をさがして～	AVG	HUDSON	13日
路尼的魔法大冒险	ルーニー・テューンズコレクターマーシャンクエスト!	RPG	SYSCOM	14日
灵魂之王・占事决略 坚持篇	シャーマンキング超・占事略决ふんばり编	ETC	KING RECORD	21日
灵魂之王・占事决略 燃烧篇	シャーマンキング超・占事略决メラメラ编	ETC	KING RECORD	21日
我的卡奇青	わたしのキッチン	不明	KERALT	21日
欢乐家庭3	シルバニアファミリー3星ふる夜のすなどけい	AVG	EPOCH	12月

■ GAMEBOY ADVANCE

筋肉番付! ～奇迹完全制霸～	筋肉番付～决めろ!奇迹の完全制霸～	ACT	KONAMI	6日
爆转	爆转シュートベイブレード激厨!最强ブレーダ	不明	PLKLING	6日
装甲世界・伊比尔帝国的野望	ダイヤドロイドワールド・イービル帝国の野望	RPG	EPOCH	7日
越野拉力进化版	アドバンスラリー	RAC	MTO	7日
怪物农场 ADVANCE	モンスターファームアドバンス	SLG	TEMCO	7日
NAMCO 博物馆	ナムコミュージアム	ETC	NAMCO	7日
魔法假期	マジカルバケーション	RPG	任天堂	7日
学校创造!! ADVANCE	学校をつくろう!!アドバンス	不明	VICTOR	7日
大战争 ForGBA	大战略 For ゲームボーイアドバンス	SLG	MEDIA	7日
实况世界足球口袋版	实况ワールドサッカーポケット	SPG	KONAMI	13日
魔法钻石	コラムスクラウン	PUZ	SEGA	13日
洛克人 EXE2	バトルネットワークロックマンエグゼ2	ACT	CAPCOM	14日
SK8 TONY HAWKS PROSKATER2	SK8 トニーホークのプロスケーター2	SPG	SUCCESS	14日
上海进化版	上海アドバンス	TAB	SUNSOFT	14日
雷龙战记 1X2	サンサーラナーガ 1X2	不明	VICTOR	14日
烈火之炎－THE GAME…	烈火の炎－THE GAME…	ACT	KONAMI	20日
火焰摔角	プレンダープロス	FTG	HUDSON	20日
★ 特鲁内克大冒险2A～不思议迷宫～	トルネコの大冒险2アドバンス～不思议のダンジョン～	A・RPG	ENIX	20日
ESPN 冬季X比赛 2002	ESPN Winter X Games Snowboarding2002	SPG	KONAMI	20日
毁灭 BUS 行动	エキサイティングバス	不明	KONAMI	20日
索尼克 ADVANCE	ソニックアドバンス	ACT	SEGA	20日
龙战士Ⅱ－使命之子－	ブレスオブファイアⅡ－使命の子－	RPG	CAPCOM	21日
★ 铁拳 ADVANCE	铁拳アドバンス	FTG	NAMCO	21日
粉猴之城	ピンキーモンキータウン	ETC	STAR FISH	26日
克拉博	グランボ	不明	CAPCOM	28日
摄影少年	スナップキッズ	RPG	ENIX	12月
MUTSU	MUTSU	SLG	TOMY	12月
★ 超级马里奥 ADVANCE 2	スーパーマリオアドバンス2	RPG	NINTENDO	12月

■ WONDERSWAN

★ 超级机器人大战 COMPACT For WSC	スーパーロボット大战 COMPACT For WonderSwanColor	SLG	BANPERSTO	13日
股子方块 XI	XI[sai]Little	PUZ	BANDAI	20日
数码怪兽	デジモンテイマーズブレイプテイマー	RPG	BANDAI	上旬
★ 半熟英雄	半熟英雄ああ、世界よ半熟なれ…!!	RPG	SQUARE	12月
★ 浪漫沙加	ロマンシングサ・ガ	RPG	SQUARE	12月

注:以上发售表的统计时间为11月10日,表中游戏的发售日有变动的可能性。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	2	勇者斗恶龙 Ⅳ~被引导者们 机种:PS 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2001年11月22日	2303	6	6	星海传说3 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	1410
2	3	合金装备2~自由之子 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:ACT 发售日:2001年11月29日	1931	7	8	鬼武者2 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2002年3月7日	693
3	1	最终幻想 XI 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2002年春预定	1760	8	新	生化危机 机种:NGC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002年3月22日	663
4	5	任天堂全明星大乱斗 DX 机种:NGC 厂商:任天堂 类型:ACT 发售日:2001年11月21日	1673	9	7	动物之森+ 机种:NGC 厂商:任天堂 类型:RPG 发售日:2001年12月14日	625
5	4	樱大战4~恋爱吧!少女们 机种:DC 厂商:SEGA 类型:SLG+AVG 发售日:2002年春预定	1606	10	新	铁拳4 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:FTG 发售日:未定	533

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	真三国无双2 机种:PS2 厂商:KOEI 类型:ACT 发售日:2001年9月20日	498893 总:同上	6	时间危机2 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:STG 发售日:2001年10月4日	72459 总:同上
2	超级机器人大战 A 机种:GBA 厂商:BANPRESTO 类型:SRPG 发售日:2001年9月21日	219513 总:同上	7	AIR 机种:DC 厂商:NEC 类型:AVG 发售日:2001年9月20日	50407 总:同上
3	皇牌空战4 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:STG 发售日:2001年9月13日	105134 总:322635	8	大众高尔夫3 机种:PS2 厂商:SCEI 类型:SPG 发售日:2001年7月26日	48846 总:723150
4	寂静岭2 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:AVG 发售日:2001年9月27日	101427 总:同上	9	战场之王 Ⅳ 机种:PS2 厂商:FROMSOFT 类型:ARPG 发售日:2001年10月4日	31295 总:同上
5	CAPCOM VS.SNK 2~百万之战 2001 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:FTG 发售日:2001年9月13日	79187 总:247718	10	逆转裁判 机种:GBA 厂商:CAPCOM 类型:ETC 发售日:2001年10月12日	23911 总:同上

◎您中奖了吗?

●大奖揭晓，风林也为中到奖的读者朋友高兴。而没有中奖的朋友可别灰心，白银奖和至高至尊奖都还有机会啊，而且美年达半年奖奖品也很诱人(笑)

●注意：请欲对自己心爱游戏投票的读者一定要使用本刊译名，否则将一律视为无效。

●电玩榜方面，《最终幻想 10》本期仍然势头强劲，从上期第八再度强占至第四名，实在是不得不令人刮目。史克威尔迷们的鼎力支持绝对是不可低估的，看来 PS2 依旧是我国玩家的最终幻想啊。

本期还值得大书特书的是三款机战系列作品的上榜，特别是 DC 版，尽管远没有想象中的好，但是仍旧获得了广大机战迷的强烈支持。一旁的高达司机看到此番景象也表现出一副舍我其谁的架势，腰板立直，威武像保持到每天下班。

●日本榜方面，光荣的《真三国无双 2》成为了绝对亮点，不仅销量超过了前作，而且在游戏的耐玩程度上也达到了新的高峰。作为本期强打游戏登场确实当之无愧。另外，《大众高尔夫 3》销量也达到了 78 万，而恐怖力作《寂静岭 2》卖了 10 万。

●上月的日本期待榜第一本周被复刻版《DQ4》拖到了第三，不知道是 DQ 人气太强，还是广大玩家对网络版的 FF 没有信心。不知道如何与先行者《梦幻之星》比拼。

→是酷是傻？有时候帅哥看腻了，还真是觉得有些欠缺什么的感觉。



以下官方资料●1、川越隆幸指出 JSRF 比 DC 版华丽 10～12 倍，4 人同时对战时画面处理不落。奔Ⅲ 733 和 NV 显卡 POWER 十足。2、稻船敬二、中川力也在 TGS 公开大绝赞 XBOX 的开发环境，幻魔详情见下期。3、XBOX 的音响效果极震撼，接 5.1 最适。4、XBOX 基板由 AM2 参与开发。5、香山哲说，“世嘉对 XBOX 是绝对信赖。宽代时代后，这种关系将更为密切。5、XBOX 标配的 AV 线可直接与主机相连，但色差线等均以转接盒形式推出，转接盒与电视之间用一条两头都是五头莲花插的色插线来加以连接。目前暂未提及与彩显相连的端子，但技术支持者指出，今后仍然会以转接盒的方式推出 HDTV 配线。

GT Concept
GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR
2001 TOKYO
GT 赛车概念版

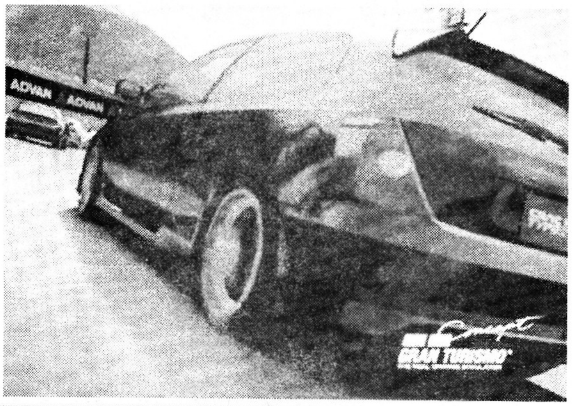
先跟大家透露个消息，编辑部风林买 PS2 时自带一张 GT3，开始玩得挺顺，后来考 S 照时就跟天语说，“快啦，还两条线 S 照就入手啦，估计再努两天力就能过去！然后我买车，正式开始好好玩！”风林踌躇满志，天语笑其不懂游戏规则，心里话儿“闯？趁早把盘撅了算了……”风林则投我以恨恨目光。

最新消息：第 12 期杂志上市后，风林仍未考过 S 照。

责编：梦美托

PS2	SCE	类型：驾驶模拟
	发售日：未定，预计 2002 年发卖	

日本国内最新款概念车全面收录，汽车爱好者注目度高

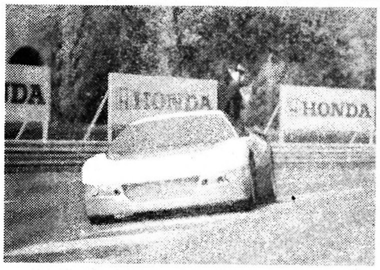


→对车身漆皮儿的表现，GT 堪称一绝。

与 DAYTONA USA 这款经典的、对驾驶技术要求极高的、带有狂野气息的 DRIFT 赛车不同，GT 系列重在画面写实与各种车型在操纵以及车体动作上的细微差异，主要面向一般汽车爱好者，因此其在全球范围内支持者甚多。作为一款游戏而言，在纯操作技巧这个层面上，GT 上手很快，除去通常的驾驶技巧，它还特别加看重改车技巧，会开还得会改，否则你本事再大，也于比赛无助。

在 GT 系列的开发过程中，制作者始终与日本几大汽车厂商保持着极为密切的合作关系，就拿本作来说，在刚刚举办的东京汽车展中，被各厂商视为至宝的概念车，统统被引用了。所谓概念车，也包括节能或环保等车型在内，一些电动车或太阳能车皆可在本作中找到，而与前作相比，本作可能在车体造型上会给玩家带来一些惊喜。

其他诸如画面、回放、镜头运用等，则几乎与前作一样。



←这是轰达新开发的 V－TEC 发动机的概念车，三缸四轮驱动。此车的名字叫 PUAL NOTE。不知除了车体不同，在驾驶感觉上能否体验到一个“新”字？……



为 GT FORCE 方向盘配套
69800 日元





请大家不要搞混，图中的方向盘是单买的。事先买了方向盘，就可再买一套赛车座椅连方向盘/踏板支架，这样差不多就齐了，总共约需 78600 日元（合人民币 5300 元左右）。用图示器材打 GT3 或其他 PS2 赛车，优点是临场感强（这不废话嘛！）。这套东西只能在日本 PLAYSTATION .COM 网上预定，因此国内店家恐怕还很难搞到。





↑“外行看热闹，内行看门道”，面对款款最新型概念车体，我想，如果玩家同时身为汽车迷的话，一定会获得更加感动的体验，相信这也是游戏带给人们的恩赐吧！

梦游美国●火箭标准时速 460，跟车后可达 490 以上，操纵感必须亲身体验。不过您若想体验真实版 DAYTONA，请玩 EA 或 INFOGRAMES 的两款 XB 版 NARSCAR，画面一流。目前还没有游戏能和 DAYTONA DC 版比速度（“电玩新势力”第一辑中的 R5，速度感较低，表演者毫无驾驶技巧可言。实非竞速真谛）。



幻想水浒传 Ⅲ

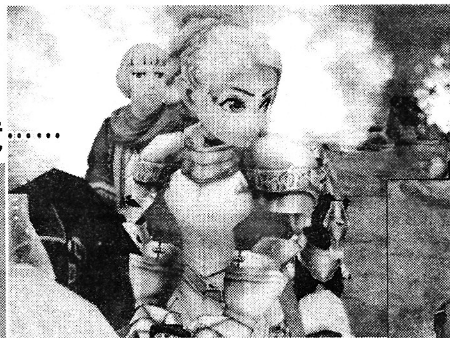
GENSOSUIKODEN Ⅲ

责编：风

很少推出 RPG 的 KONAMI 公司终于还是将已经炒了又炒的“幻水”正统续作，在 PS2 上发表。不过，要说这个系列目前是否还能够称为一介名作，则见仁见智了。好像从二代起，该系列就陷入了窘境，能够带给 RPG 迷欣喜之处实在有限。不知 3 又如何？

PS2	厂商：KONAMI	类型：RPG
	发售日：2001 年 12 月发售预定	

在秋季展上，KONAMI 就已经让我们看到了……



←↓ 进化为 3D，效果看上去还真是很出彩，基本重现了美工的水平。初见二代时，笔者曾为 KONAMI 坚持 2D 的路线击掌叫好，不想最终还是难逃一“俗”(笑)，不过说实在话，要论效果，恐怕就不那么令人满意了。



★☆★ 对新作的战斗系统一探究竟……

前作的战斗采用斜上俯视视点，而在本作中不仅继承而且变得更加火暴，更加逼真。其中，最具特色之处就是双人同时行动的“骑乘”系统。

●**队列变更**：骑乘的先决条件是队列变更，小队是分为三名前卫与三名后卫一起行动。并排成一列的前后位名为“一小组”，战斗是分为三组来进行。想要进入骑乘状态，必须变更队列，使骑乘者和被骑乘者合并成为一组。这样，才算完成了骑乘的准备。



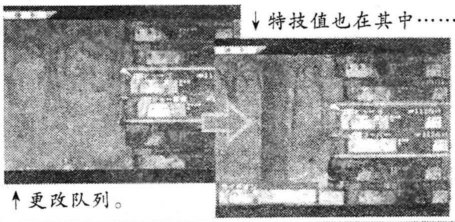
↑骑乘时，画面变更。



↑两角色协力攻击。

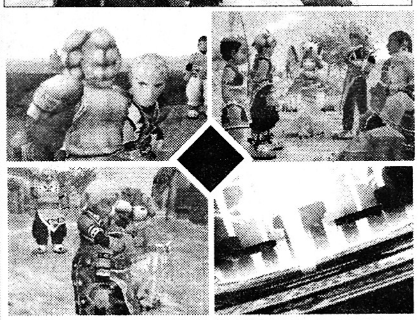
●**骑乘攻击**：将队列变为骑乘状态以后，就能用骑乘状态来进行战斗。骑乘状态的优点在于两名角色的 HP 会被合计在一起且移动力上升。不仅可以迅速攻击，还能加强耐力。只要擅加利用，对战斗是绝对有利的。

另外，本作中还增加了一项“特技值”，但是这项新要素究竟有什么用目前还不得而知……

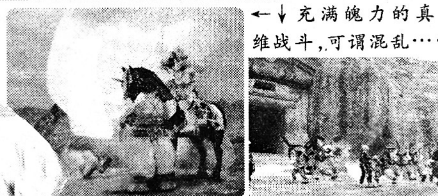


↓特技值也在其中……

↑更改队列。



看吧！魄力的战斗！



←↓充满魄力的真三维战斗，可谓混乱……



利特

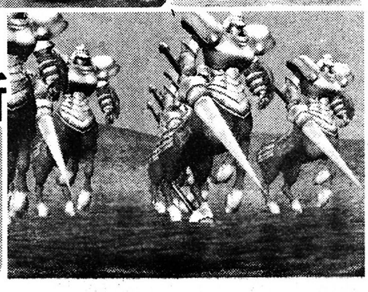
奉了迪特共和国大臣的命令，誓死保护莉莉的安全。不过由于莉莉的任性，利特经常被当作佣人呼来唤去……

莉莉

迪特共和国总统——格斯达的女儿，由于生长在娇生惯养的家庭，所以行为也我行我素，让周围的人非常困惑。当听说自称炎之盗贼团的传闻而前往科兰斯……

萨穆斯

与利特一样，也是莉莉的随身护卫，但也被莉莉当作佣人看待，平时是个沉默寡言的人，但偶尔也会向莉莉吐露心声……



DC 厂商:CHUNSOFT/SEGA 类型:RPG
发售日:2001年12月20日

不思议的迷宫 风来的西林外传 风

——女剑士明日香登场!



女忍者美奈望

生于钢贺村。结束修行后回到了故乡，却发现钢贺派忍者都变了样子……自己虽然满脸稚气，但内心坚强，她会与明日香并肩作战吗?



游戏史最著名的迷宫游戏“不思议”系列终于登陆SEGA的主机啦!虽然发售日距离DC停产已经不远，但是这丝毫不会影响我们享受好游戏。

至今许多玩家仍然痴迷于GBC版的“GB2~沙漠的魔城”，可想而知其中的乐趣，闪电登场的DC版可绝对是广大不思议玩家的惊喜!

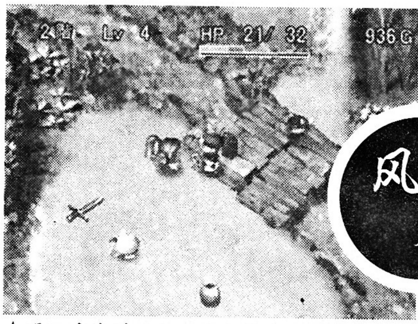
不思议系列的招牌卖点我想不用再多费唇舌叙述了吧，尝试一下千变万化的迷宫想必也是对自己耐力的考验吧(笑)。DC拥有者错过不能。

本作继承了系列传统，如题——正是外传。主人公是在N64版“风来2”登场的明日香。故事方面全面翻新，而且追加大量的新道具，实在是难以欲罢的要素。

风来三人行就此展开!!



本集冒险的舞台是受大自然环绕的天轮国。在半个月前，这个国家不断的受到来自钢贺忍者集团的袭击。但是，钢贺忍者一向是以退治妖魔鬼怪、守护和平而闻名，为什么他们突然全都变了样??这之中的蹊跷只有主角被亲自去探寻了……



↑明日香受到攻击，敌人的攻击方式也各不相同，这也是值得留意的哟!





从GB、SFC到N64，再到PS(特鲁尼哥的大冒险2)、DC版，可以说本系列一直长盛不衰，其中奥妙相信只有迷者才有发言权。恰逢本刊连载的GB版攻略研究，推荐各位玩家一试，然后再接受这款游戏的挑战。当然，DC版既然是最新作，想来各方面均不会差于前作，想在年底缠绵于迷宫中的玩友就一定要买了!



鼬鼠柯宝

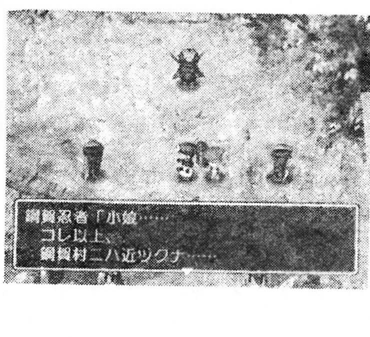
本身拥有特殊能力，会说人语，为了成为风来英雄，而与席莲分别行动……

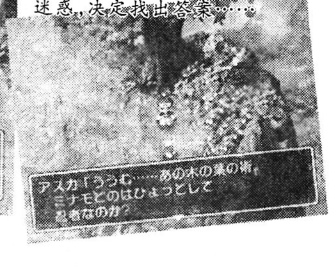


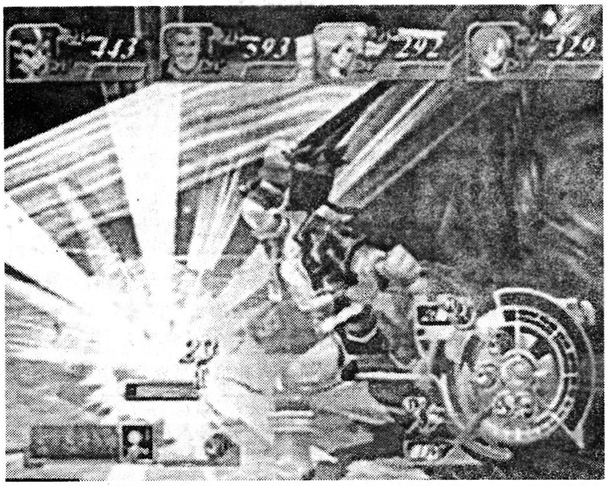
这就是本作的主角明日香啦!

虽然年纪青青，但却热爱剑术，因而到处流浪，修行。早先曾在N64版中登场解救柯宝的好友席莲，明日香长长的头发，相当的抢眼……

←↓明日香与美奈望受到忍者夹击，突然事件的发生令两个人十分迷惑，决定找出答案……







格兰蒂亚 X

PS2	厂商：ENIX	类型：RPG
	发售日：2002.1.31	

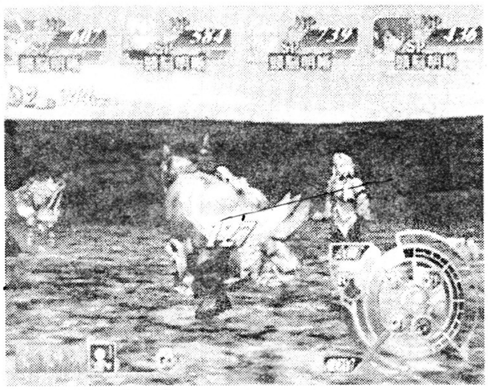
格兰蒂亚系列一直以全 3D 场景与爽快的战斗系统屹立在 RPG 游戏之林。继 DC 版与 GB 版之后格兰蒂亚第四作即将在 PS2 上登场。开发厂商也由 GAME ART 变成了大名鼎鼎的 ENIX。相信以 ENIX 的实力,在剧情与画面方面绝不会有问题。

主要角色与故事大公开

《勇者斗恶龙》系列的制作公司 ENIX 来担当这次的格兰蒂亚的制作想必就已经令玩家们对本作的信心倍增了。这次 ENIX 与 GAME ART 的合作一定能使格兰蒂亚的人气再度攀升。

华丽的高战略性战斗系统

这次的角色设定是由著名插画家藤原**カムイ**所作，加上 PS2 出色的画面表现力。也使战斗画面更加华丽。不但光影效果远超前作，在角色动作方面也更加丰富，没有了那种机械的感觉。

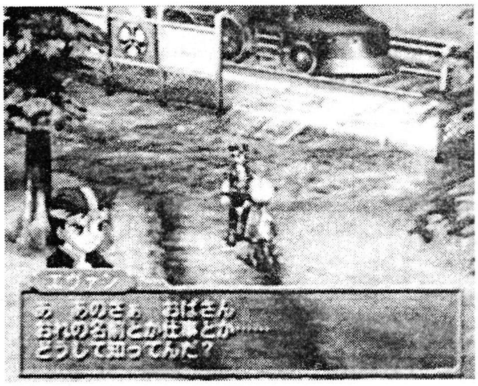


艾文与嘉玛因



这次公布的角色是男女(?)主角，男主角叫艾文，是个认真努力 18 岁男子，通过精灵的帮助可以进行高速移动。女主角名叫嘉玛因，是诺齐斯的军人。看起来很严肃的样子，属于姐姐型性格而且比较易怒。



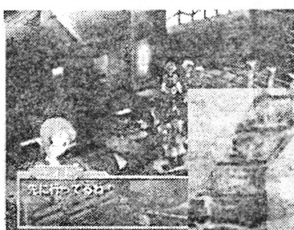


~ STORY ~

精灵暴走事件已经发生 50 年了。世界进入了一个非常不稳定的时代。主角艾文出生在统一多民族国家诺齐斯的一个小村落中。他成年后就继承了父亲的遗志，成为了地导师（控制地脉流动走向的职业）并不断的进行修炼。这次诺齐斯军看中了艾文的能力让他接受"协力阻止精灵暴走"的委托。不愿接受委托的艾文被这计划的提案者蒂奈少尉强行拉入队伍。从不满诺齐斯军横暴的原住民以及学者口中得知该计划的重要性后，艾文便决定接受这个委托。之后便和诺齐斯军下士官嘉玛因一同进入了古代的遗迹……

~ 画面的变革 ~

这次的街道画面看起来更类似于格兰蒂亚一代，场景显得格外的宽阔，绝没有二代中的那种狭窄小气的感觉。街道环境的描绘方面基本与原画设定无二，许多大场面的表现力是非常震撼的。当进入遗迹等迷宫之后就会采用全新的表现方法。看上去更加魄力和真实，这也是 GAME ART 和 ENIX 合作的结果。这次的事件大部分采用的是即时演算效果。部分重要事件则采用的精美的 CG，GAME ART 的 CG 制作实力相信不会让大家失望。



←在房屋中的画面基本与二代没有变化，感觉光源似乎更好。



→在遗迹中的移动画面则显得有些像莎木了。



超级机器人大战 A

~合体技与隐藏角色一拳公开~

本作同样可以使用补给修理练级法。方法如下:首先,让魔神系机师驾驶 BOSS 机器人,让高达系需练级的机师驾驶美达尔号。战斗中令布来德的战舰使用地图兵器攻击 BOSS 机器人,再让飞行形态的美达尔修理,接下来 BOSS 机器人补给就可以无限练级。

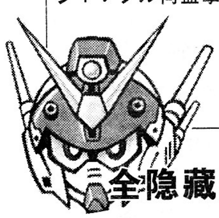
GBA	厂商:BANRPSTO	类型:SLG
	发售日:2001.9.21	售价:5800 日元

这次的机战 A 中,增加了支援、指挥、友情修正和合体攻击等新系统。诸多新要素中最吸引玩家的当然是合体攻击。合体攻击的系统基本与 N64 版相同,当拥有特定组合攻击的机体互相停留在对方周围八格以内的范围(不管对方是否行动完毕),这时他们的武器表中都会出现新的必杀技名称,并标有使用等级与气力要求。这里的等级是要求参与合体攻击的机体必须达到的,如果三机合体攻击则三架机体的机师都必须达到限定等级,否则无法使用。合体攻击都是有基础武器的,只要将发动方的基础武器攻击力提高合体攻击武器威力也会提高,这点值得很好的利用。在友情补正方面,只要原作中是恋人、朋友的机师,在相互临近时都会有命中回避率补正。其中补正最高的是卡缪与风,高达 30%,还可以与指挥补正甚至与其他机师友情补正累计加算。

合体技名称	合体攻击机体	基础武器	攻击提升	合体攻击的要求及射程
Dフォーメーションアタック	初期ドラグナ队	150MM ハンドレールガン	160%	EN20、无气力要求、射程 1-3、等级 10
Dフォーメーションアタック	后期ドラグナ队	光子バズーカ炮	160%	EN30、无气力要求、射程 1-3、等级 10
恐怖のトリプルアタック	初期ドラグナ队	レーザーソード	160%	EN20、气力 110、射程 1、等级 15
恐怖のトリプルアタック	后期ドラグナ队	レーザーソード	180%	EN30、气力 110、射程 1、等级 15
ツインレーザーソー	ドラグナー1型カスタム ファルゲン	レーザーソード	160%	EN10、无气力要求、射程 1、无等级要求
フォーメーションアタック	エステバリス・リョウコ エステバリス・ヒカル エステバリス・イズミ	ラピッド・ライフル	150%	EN60、气力 110、射程 1-3、等级 10
ダブルゲキガン・フレア	エステバリス・ガイ エステバリス・アキト	ガイ・スーパーアッパー ゲキガン・フレアー	150%	EN50、气力 120、射程 1、等级 20
コンビネーションブレード	ダイターン 3 ザンボット 3	ダイターンザンバー ザンボットカッター	150%	EN10、无气力要求、射程 1、等级 10 *非常好用的合体攻击
S コンビネーションアタック	ダイターン 3 ザンボット 3	サンアタック ムーンアタック	160%	EN70、气力 120、射程 1、等级 15 *对付 BOSS 的利器
超电磁スピンVの字斩り	コンバトラーV ボルテスV	超电磁スピン 天空剑Vの字斩り	160%	EN110、气力 130、射程 1、等级 20
ツイントマホーク	ゲッター1 ゲッタードラゴン	ゲッタートマホーク ダブルトマホーク	160%	EN10、无气力要求、射程 1、等级 10
ダブルゲッタービーム	ゲッター1 ゲッタードラゴン	ゲッタービーム	160%	EN40、无气力要求、射程 1、等级 15
トリプルゲッタービーム	ゲッター1 ゲッタードラゴン ゲッターQ	ゲッタービーム	170%	EN60、无气力要求、射程 1、等级 20
ストナーサンシャインスパーク	ゲッタードラゴン 真・ゲッター1	ストナーサンシャイン ゲッタービーム	170%	EN120、气力 130、射程 1、等级 25
デュアルミサイル	ダイアナンA ビューナスA	ダイアナンミサイル 光子力ミサイル	160%	EN20、无气力要求、射程 1-5、等级 10
ダブルマジンガーブレード	マジンガーZ グレートマジンガー	アイアンカッター マジンガーブレード	160%	EN10、无气力要求、射程 1、等级 10
ダブルマジンガーパンチ	マジンガーZ グレートマジンガー	アイアンカッター ドリルプレッシャーパンチ	160%	EN20、无气力要求、射程 1-3、等级 10
ダブルマジンガーパンチ	マジンガーZ グレンダイザー	アイアンカッター スクリュークラッシャーパンチ	160%	EN20、无气力要求、射程 1-3、等级 10
ダブルマジンガーパンチ	グレートマジンガー グレンダイザー	ドリルプレッシャーパンチ スクリュークラッシャーパンチ	160%	EN20、无气力要求、射程 1-3、等级 10
トリプルマジンガーパンチ	マジンガーZ グレートマジンガー グレンダイザー	アイアンカッター ドリルプレッシャーパンチ スクリュークラッシャーパンチ	170%	EN30、无气力要求、射程 1-3、等级 20

 请撰写合体技的作者与本刊联系,告之姓名与通信地址,以便发放稿费。

合体技	机体	武器	威力	说明
ダブルバーニングファイアー	マジンガーZ	ブレストファイヤー	160%	EN40、无气力要求、射程 1、等级 15
	グレートマジンガー	ブレストバーン		
マジンガートルネード	マジンガーZ	ブレストファイヤー	170%	EN50、无气力要求、射程 1、等级 25
	グレートマジンガー	ブレストバーン		
	グレンダイザー	反重力ストーム		
ダブルライトニングバスター	グレートマジンガー	サンダーブレーク	160%	EN60、气力 120、射程 1－3、等级 20
	グレンダイザー	スペースサンダー		
Fダイナミックスペシャル	真・ゲッター1	ゲッタービーム	180%	EN80、无气力要求、射程 1、等级 30 ＊攻击力超强！仅次于シャッフル同盟拳。
	マジンガーZ	ブレストファイヤー		
	グレートマジンガー	ブレストバーン		
	グレンダイザー	反重力ストーム		
ダブルゴッドフィンガー	ゴッドガンダムH	爆热ゴッドフィンガー	150%	EN70、气力 130、射程 1、无等级要求
	ノーベルガンダム	ビームリボン		
超级霸王电影	ゴッドガンダムH	超级霸王电影	150%	EN60、气力 130、射程 1－3、无等级要求 EN70、气力 130、射程 1、无等级要求
	マスターガンダムS			
爆热！究极拳	ゴッドガンダムH	爆热ゴッドフィンガー	150%	
	マスターガンダムS	ダークネスフィンガー		EN140、气力 130、射程 1、无等级要求
石破ラブラブ天惊拳	ゴッドガンダムH	石破天惊拳	150%	
	ライジングガンダム	ライジングアロー		EN150、气力 140、射程 1、无等级要求
究极石破天惊拳	ゴッドガンダムH	石破天惊拳	150%	
	マスターガンダムS			EN140、气力 130、无等级要求
シャッフル同盟拳	ゴッドガンダムH	石破天惊拳	200%	EN200、气力 140、无等级要求 ＊19 话以后才可以使用，攻击力最高的合体攻击，但发动条件过为苛刻，基本用不到。
	ガンダムマッススターS	豪热マシンガンパンチ		
	ドラゴンガンダムS	真・流星胡蝶剑		
	ガンダムローズS	ローゼスハリケーン		
	ボルトガンダムS	ガイアクラッシャー		



全隐藏角色与机体

■ **アイナ**：在第六话中让**シロー**说得她一次。第七话之后便会带着高机动渣古加入。

■ **アプサラス**：第六话**シロー**说得**アイナ**一次。第七话将除驾驶**アプサラス**的**アイナ**外的全部敌人消灭后她携**アプサラス**加入。

■ **シャア专用ゲルググ**：第七话两回合内击落**シャア**，过关后得到。但**ゲルググ** HP 低于 30% 会撤退，攻击前要好好计算一番。

■ **ミネルバX**：第七话时作为敌方第三势力登场。**ドラグナー**3 在场的情况下由甲儿说得，并成为 NPC。之后不被击落过关则加入。注意说得前不能打倒暗黑大将军。

■ **ミユキ**：第七话时驾驶**ゲッターQ** 作为敌方第三势力登场。让**ゲッター**1、2、3 分别于其战斗一次后由**ゲッター1**龙马说得后成为 NPC。要注意的是**ゲッターQ** 装甲与 HP 极低，要让她主动攻击，且不要反击。否则很容易将其击落。另外最好在战斗即将结束前说得，否则其变为 NPC 后很也容易被敌人击落（**ミネルバX** 也是一样）。

■ **Gアーマー**：第七话之后，如果**セイラ**的击坠数高于**アムロ**，那么在第八话选择宇宙路线后入手。可以与 **Gアーマー**本身有补给能力，且能与初代高达合体，成为高达系唯一的双机师机体。

■ **フルアーマーガンダム**：第七话之后如果**アムロ**的击坠数高于**セイラ**，则一定会入手的机体。射程远、装甲厚是其特点。

■ **ダイゴウジ＝ガイ**：宇宙路线第九话，**ナデシコ**作为第三势力登场，如果**ガイ**被击坠则发生原作的死亡事件。保证**ナデシコ**与明人的 HP 高于 30%，并快速消灭**ジオン**部队是令其在第十一话后加入的唯一方法。

■ **ララァ与エルメス**：第八话选择宇宙路线，第九话让**アムロ**与**シャア**和**ララァ**战斗一次，**セイラ**与**シャア**战斗一次。第十一话让**アムロ**与**シャア**和**ララァ**战斗一次，**セイラ**与**シャア**和**ララァ**战斗一次。第十二话**アムロ**将**シャア**击落后即可说得**ララァ**。（果然是最难说得的角色呀）

■ **铁甲鬼与メカ铁甲鬼**：第十五话作为 NPC 登场，不被击落的情况下过关加入。

■ **蝴蝶鬼与メカ蝴蝶鬼**：十七话选择**ビッグファルコン**路线，龙马与她战斗后说得。

■ **金太与ケロット**：第十七话选择**コネクション**路线自动加入。是拥有修理与补给两项能力的超强支援机体。而机师金太也是"奇迹"的拥有者。

■ **フォウ与ロザミア**：第十六话让**カミーユ**说得两人一次，第十八话**カミーユ**可以从两个人里选择一个说得并击落，过关后即加入。注意这两人只能选择一个成为同伴。（莱因最喜欢的风当然要强烈推荐。36 级获得的"奇迹"也令这位悲剧女主角身价倍增）

■ **アレンビー与ノーベルガンダム**：第一次分支（第八话）选择地上路线，在第十八话让**ドモン**说得变成敌方的**アレンビー**一次并击落。第十九话先让**レイン**说得**アレンビー**一次，再让**ドモン**说得一次并将她击落。

■ **东方不败与マスターガンダム**：选择全部 G 高达路线进行游戏，**デビルガンダム**和**マスターガンダム**都是由**ドモン**击倒。**ランタオ**岛上**アレンビー**加入后又**ドモン**击倒**マスターガンダム**。这样第二十九话开始时东方不败便会带着风云再起加入。

■ **キリカ**：第二十四话让**デューク**与**マリア**合体后与**キリカ**战斗一次，当第三势力全灭后。让**マリア**与**デューク**分离，再**マリア**说得**キリカ**加入。

■ **マイヨ与ファルゲン**：第二十五话终了后选择**デビル**机动要塞路线，自动加入。

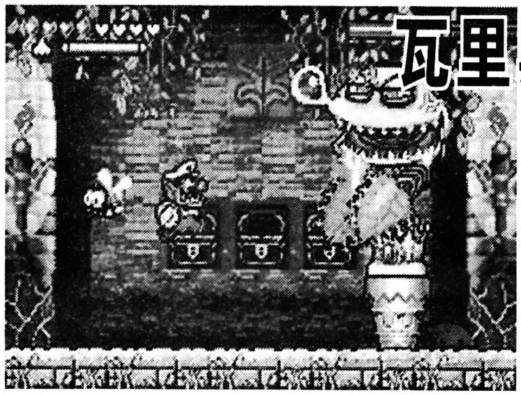
■ **プル与プルツー**：第二十八话，先击落敌增援部队的**グレミー**，然后让**カミーユ**与**プル**战斗一次（不要击落她），战斗后**プル**加入，然后再让**プル**击落**プルツー**。过关后**プルツー**也加入并带着**キュベレイ** MKII，可以一解高达系 NT 专用机体贫乏的燃眉之急。

■ **ノリス与グフカスタム**：第二十八话让**アイナ**与**ノリス**战斗一次后，将敌人除**ノリス**外全灭后自动加入。（此人的技量可是全角色中最高的）

■ **白鸟九十九与ダイテツジン**：第三十一话选择木连路线第三十三话加入。

■ **サザビー**：第三十一话前**クワトロ**击落 50 架机体，并高于**アムロ**的击坠数。选择木连路线后得到。性能非常强劲。

文/高达司机　责编/夏亚



瓦里奥ADVANCE～耀奇的宝物

～秘宝大盗贼的制霸心得～

本作取消了瓦里奥系列无敌不死身的设定，出现了血格和时间。每次开始游戏只有四格血，打倒敌人时会出现小血珠，攒满八个就能加一个血格，当血格为零时就会被“踢”出关，但不会GAMEOVER。而在收集完宝物从关末返回和打BOSS时，都有一定时间限制，必须要动作快。好了，下面就让我们一起进入瓦里奥的冒险世界吧。

文/罗剑锋　责编/路易

GBA	厂商：NINTENDO	类型：A・RPG
	发售日：2001.8.21	售价：5800日元



瓦里奥，尖尖的耳朵，又大又红的酒糟鼻，闪电式的胡子，一副十足的凶恶模样，与温厚的马里奥形成了鲜明的对比。但他却成了现在任天堂的新宠，近年来在掌机上异常活跃。这次的瓦里奥是在GBA上的全新出击。刚一接触时确实感到震撼，在GBC上已经是极品的《瓦里奥2》、《瓦里奥3》根本无法与这款Adv相比，难以想像掌机效果竟可以进化到如此！瓦里奥冒险的各个世界描绘的相当精致，色彩丰富而养眼。从这款游戏来看，GBA确实超过了以前的超任，实力无庸质疑，颠覆了人们对掌机的传统看法（游戏单调，画面不佳等等）。



瓦里奥先生基本操作指南

这次瓦里奥虽然比起GB要多了些按键，但操作还是一样的方便，而且借助GBA画面表现更加震撼。要玩好本游戏就必须多动脑子灵活运用瓦里奥的各种动作。

■跳跃、冲撞：A、B键，最最基本的动作，不用再多说了吧；

■蹲下行走：斜下方向键，用于进入狭窄的通道，也可用来躲过毒刺；

■跳起冲撞：按住B再按A，可以撞坏高处的石块，同时也能跳的远一些高一些；

■冲刺：R（或者L）＋方向键，需要一定距离的助跑，带有漂亮的的残像（这可不是当初黑白GB液晶不佳的残像哦），可以撞坏特殊的石块，也可以远跳，很爽的；

■冲刺冲撞：R（或者L）键冲刺中按A，和跳起冲撞差不多，能撞坏高处特殊的石块；

■大坐（街霸中的桑吉尔夫？）：跳起后按方向键下，用来砸碎下方的石块，也能震翻敌人。当从高处下落时就成了强化版本，能砸碎特殊石块；

■打滚：在斜坡处按方向键下，瞬间无敌的强大特技，可以通过狭窄的通道（其中经常会有隐藏的秘密），要仔细观察可以使用该技巧的地方；

■矮跳：蹲下后按A，用于跳进狭窄通道；

■水中的操作：A是向上快速游，可以顶碎石块，B是向前快速游；

■抛掷道具：可以拣起小石块或者敌人等，按住B键不放至瓦里奥全身闪光再松开B键即可抛出，可以用左右和上来控制方向。非常有用的本领，解谜房间时必须好好利用那个老头（被瓦里奥当道具扔来扔去的真是可怜啊，爆笑）。



瓦里奥先生变身大百科

变身一直是瓦里奥系列的大卖点，这集中又新添了一些变身，熟练掌握各项变身的功能是顺利闯关的关键。

■气球瓦里奥：被蜜蜂蜇到或者被魔法箭射中就会膨胀成气球，不停的向上飘，碰到天花板等障碍物就会复原，但要注意不要碰到尖刺；

■蝙蝠瓦里奥：碰到小蝙蝠就会变成蝙蝠瓦里奥了，无敌状态，可以用A键随意的飞，不过见光就会复原；

■僵尸瓦里奥：碰到一种怪物（说不清那是什么东西）发出的绿色子弹会变成僵尸，能力是穿透楼板向下面落，移动缓慢，见光复原；



■胖子瓦里奥：吃了扔过来的红苹果就变胖了（里面一定有激素！），攻击力全面强化，不用撞仅身体碰就能KO敌人，主要用处是坐碎特殊石块；

■着火瓦里奥：被火烧到屁股疯狂乱跑的瓦里奥，如果不找到水就会被烧成焦炭，用来撞碎有火标记的石块。注意：着火时瓦里奥不能控制方向，只能跳跃；

■纸片瓦里奥：被机械汽锤压扁的瓦里奥，能像纸一样在空中飘，Gone Without the Wind（呵呵），也可以通过有一格宽的陷阱；

■弹簧瓦里奥：被敌人的锤子砸到就变成弹簧了，按住A键就可以像火箭一样向上强力冲顶直到碰到障碍为止；

■雪球瓦里奥：身上落满雪，再到斜坡上就会滚成雪球，用来撞开有雪球标志的石块；

■冰冻瓦里奥：被雪人的冰之气息打中会全身结冰，以无敌状态一直向后方飞，碰到障碍就会复原；

■水泡瓦里奥：在水中被气泡包住会向水面上飘，能通过湍急的水流。

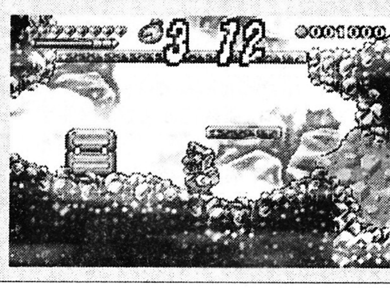
迷你小游戏（Mini Game）

在每个BOSS关前都可以玩小游戏，一共有三种，任天堂公司郑重规定玩一次要收费5000元（哇，比PS2还贵？呵呵，放心，是游戏里的$啦）。小游戏中挣到的金币用来在道具屋中买道具。

1. 打棒球：sorry，笔者对这个小游戏很不熟……，所以跳过（汗）；

2. 独轮车：操纵瓦里奥跳跃躲避各种障碍，每成功躲避15个得一枚金币（笔者最高记录是57个）；

3. 对脸型：看图记忆，然后找出正确的眼睛、鼻子和嘴拼完整，每成功3次得一枚金币。





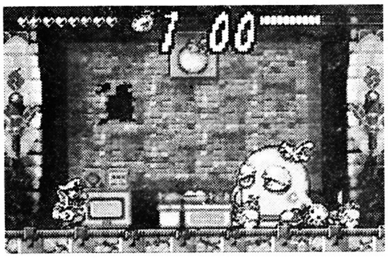
读解瓦里奥先生的冒险难点

（从正下方开始按逆时针顺序编号，包括光碟藏匿地点和BOSS战方法）

■第0关（紫色）

0－1要点：无。非常简单的一关，基本上是教授游戏的操作方法，跟着提示就可以了，找齐宝箱里的四块碎片和钥匙即可。本关没有光碟。

BOSS：拖着个布偶的紫色茄子怪，推荐道具：乐器。先在正面撞，它失血到一定程度变身后再跳到它背后撞。



■第1关 植物世界（绿色）

1－1要点：无。

光碟：很好找，藏在某隐蔽的墙壁里。

1－2要点：多利用蜜蜂变身成气球。

光碟：本关开始变成气球一直上飘。

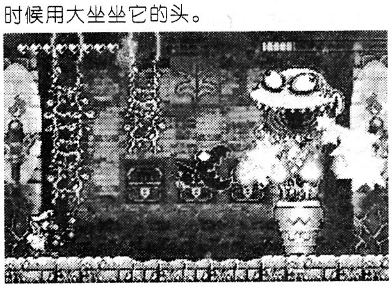
1－3要点：注意水中的敌人，在水中瓦里奥是不能攻击的。

光碟：倒计时后返回途中用冲刺撞开起点门处的特殊石块。

1－4要点：雨中掌握好跳跃摇动的秋千。

光碟：在一处变胖坐碎石块，下去后再坐碎水管左边的石块，可以看到有一个拿锤子的敌人。用大坐把它震上来，让它把瓦里奥变成弹簧，然后一直向上冲就会顶坏石块找到光碟了。

BOSS：怪异的妖花，它的唾液会把瓦里奥变成僵尸，推荐道具：喷火、烈焰红唇。先撞花盆把它叫醒，然后爬到梯子上，等它过来的时候用大坐坐它的头。



■第2关 机器世界（红色）

2－1要点：无。

光碟：倒计时后在返回途中遇到的第一个汽锤处故意被变成纸片瓦里奥之后就可以找到。

2－2要点：垃圾场中要多利用变身撞身边的石块，才能发现隐藏的道路。

光碟：光碟藏得十分隐蔽。在进入倒计时房间之前的场景里有一处向下冲的道路，光碟就在某个做台阶的废电视后面。

2－3要点：－40摄氏度的世界，要利用雪球变身来打坏特殊石块。

光碟：一开始就能看到却拿不到。在倒计时回到起点时不要着急出关，往回走一段把挡路的石块顶碎，然后再返回起点一趟就能拿到了。

2－4要点：把铁球扔到机关里来开门，有的铁球要用大坐震动它移动。

光碟：很好找，但需要细心。在有一大堆会放刺球机器的房间左上方。

BOSS：老式的挂钟怪，推荐道具：拳头、狼。攻击它伸下来抓瓦里奥的钟摆，BOSS变身后接住它落下的蛋，再投掷蛋打小鹰。

■第3关 玩具世界（黄色）

3－1要点：把积木抛到门的上方对好，开门。

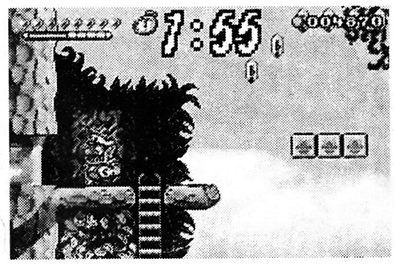
光碟：倒计时后站在红色圆球上用三角形积木开门的房间内。

3－2要点：把轮盘顶出提示的图标。

光碟：在某处顶轮盘变身纸片瓦里奥。

3－3要点：这里的飞天猪（？）很讨厌，不停的画出怪物（神笔××），需要注意。

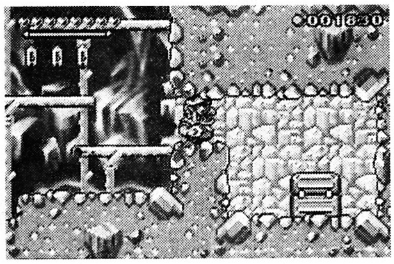
光碟：把起点附近的石块都打碎，倒计时后返回起点附近的高处，在斜坡上打滚。



3－4要点：和骨牌赛跑，必须赶在骨牌全倒之前到达小旗处。

光碟：在倒计时房间之前的一扇门里。

BOSS：玩具气球熊，推荐道具：烈焰红唇、喷火。踩BOSS抛出的伞兵令其变成钉子，拣起后投掷气球熊，气球熊漏气下降时撞它闪光的脚部，它头朝下后再撞它头顶的老鼠。



■第4关 夜晚世界（蓝色）

4－1要点：小心偷钥匙的海盗幽灵。

光碟：在从一个高处跳下后的场景里，利用唯一的斜坡打滚。

4－2要点：阿拉伯世界，好好使用飞毯吧。

光碟：倒计时后乘坐飞毯轻易找到。

4－3要点：先是火山的世界，在倒计时后变成冰的世界。

光碟：倒计时之后在跳上一个空中的梯子后，用矮跳躲过雪人的冰之气息，光碟就在雪人的身后。

4－4要点：无。

光碟：在开始被锁住的103、203房间里，倒计时后才能进入。在203房间变成僵尸回落到103房间即可。

BOSS：水怪，它放出的小怪物会把瓦里奥变成气球，推荐道具：狼，拳头。跳上BOSS打起的浪花撞它头上小蝙蝠。小蝙蝠死了以后，站在浪花上用大坐坐BOSS的头。

■最终关 金字塔（金色）

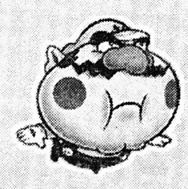
5－1要点：一开始就倒计时，不过时间还是很充足。本关没有光碟。

最终BOSS：作半遮面状的女魔头，推荐道具：狼。踩她抛出的面具，拣起来后砸她遮脸的扇子。她变身后瓦里奥可以用她扔出的小怪物球来砸她，也可以用锤子来把自己变成弹簧顶它。最后的变身直接跳起冲撞她的脸就可以了。

道具屋的杀人道具

神秘人物（其实它的真正身份是……）开设的商店，里面卖的是对付BOSS的武器，可以在瓦里奥与BOSS开战前削减BOSS的HP，选择恰当的话能把BOSS打得奄奄一息！共有8种供玩家选择：

1. **苹果：**售价2枚金币，向BOSS投掷苹果炸弹（《恶魔战士》里的小红帽？）；
2. **大炮：**售价2枚金币，炮弹攻击（拿破仑？）；
3. **机器人：**售价4枚金币，强烈的激光照射（外星人莱因？）；
4. **乐器：**售价6枚金币，奏出美妙的音乐攻击BOSS（贝多芬？）；
5. **狼：**售价10枚金币，店主变身成狼对BOSS狂咬（狂犬病？）；
6. **烈焰红唇：**售价10枚金币，爱与复仇之亲吻（乔乔啊？！）；
7. **拳头：**售价10枚金币，百万吨巨拳攻击（铁拳3？）；
8. **喷火：**售价10枚金币，店主变成火龙对BOSS吐出强劲的火炎（恶龙斗勇者？）。



■究极攻略连载第三回

风来的西林 GB2～沙漠的魔城～



在トンファンの穴，若利用あくまだんしゃく系敌人的特殊能力变身成怪物，而后不幸被打倒，回到村庄后并不会回复西林的样子，而是变成あくまだんしゃく，在这个状态下到迷宫后无法使用任何道具，对喜爱挑战极限的玩家来说无疑是个喜讯。大家不妨试试这个疯狂的超难模式。（在变身状态下到仓库取出道具，会令该道具消失！）



GBC	厂商：CHUNSOFT	类型：RPG	对应：通信线
	发售日：2001.7.19	售价：4500 日元	

文/曾宪洋　责编/金腕轮

秘传识别道具法

在最终迷宫"奈落の果て"，为了提高迷宫难度，95%的道具都被设定成未识别状态。未识别就无法在杀敌或陷入困境时正确使用，况且还有不少道具带有负面效果，因此道具的识别至关重要。由于每次进入迷宫道具的固定名称所对应的道具都不同，所以靠记假定名称来识别道具是徒劳的。也就是说，每次进入迷宫都要重新识别一次，识别方法可分为直接识别和间接识别 2 种。

1. 直接识别：

A. 直接识别可使用识别道具识别之卷物或者识别之壶，不过这两种道具在刚捡到时也处于未识别状态，所以要先识别出来才行。（建议识别之卷物用来识别壶，而识别之壶则主要识别腕轮），另外，还有一种可以一次性识别大多数道具的极好方法，便是吃下祝福状态的**めぐすり**草，这相当于识别之腕轮的效果，可以识别所拾到的道具，这是笔者无意中发现的。最后补充一点，识别之卷物在使用时，运气好的话有时会产生将你所持道具全部识别的极好效果，所以，祈祷上天赐你好运吧！



B. 卷物、药草这 2 种道具只要直接使用一次便可识别出。卷物最好在即将离开该层时在楼梯处使用，这样一旦使用的卷物带有负效果也能安全到达下一层。药草则最好在周围无怪物时使用，以防遭负效果药草的暗算（想当年李时珍为了写《本草纲目》而来自尝百草，现今我们为了识别药草也要尝尽百草，说不定大家积累够经验的话，便能写出《本草纲目新世纪版》呢！笑）。

2. 间接识别：

A. 利用现象识别：

①**杖の识别**：利用现象几乎可以识别全部的杖，方法是与敌相距几格使用 1 次，然后根据出现的现象确认其对应的杖即可，详见本页下方表格（能否正确识别杖会极大影响快速提升等级法的运用，所以，杖的识别在整个识别道具过程中占主要地位）。

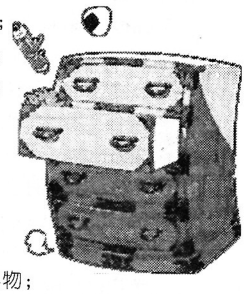
②**腕轮の识别**：仅靠现象能够识别极少数的腕轮，在装备后较易确认的腕轮有：**とうしの**腕轮、**よくみ之の**腕轮、**ぢかうの**腕轮、回复**の**腕轮和**んふうの**腕轮，其它腕轮要通过另外途径来识别。

B. 利用指令识别：

某些壶的指令较为特殊，利用这点可以识别以下两个壶：若拾到某未识别壶，可先查看一下它的使用指令，只有"**おす**"指令的必为**たいほうの**壶；既有"**おす**"又有"**すう**"指令的必为**きゅうのゅうの**壶。

C. 利用售价识别：

1. 特殊售价道具的识别：如果在迷宫内有幸遇上商店的话，恭喜你了！你不仅可利用售价来识别道具，还可以……（详见下期的偷盗道具大法）。基本上，利用售价可以识别绝大多数具有特殊售价的道具，请看以下列举的例子：



★ 售价 1100G 的腕轮必为**よくみその**腕轮；
★ 售价 600G 的腕轮必为**ノーコンの**腕轮；
★ 售价 650G 的腕轮必为**バクバノの**腕轮；
★ 售价 2550G 的壶（5 次）必为合成之壶；
★ 售价 3600G 的壶（4 次）必为诅咒之壶；
★ 售价 1000G 的杖必为**ころばぬ**先**の**杖；
★ 售价 5500G 以上的杖必为**ブフーの**杖；
★ 售价 5000G 的卷物必为**メッキの**卷物；
★ 售价 2000G 的卷物必为壶**ぞうだいの**卷物；

对敌使用后的现象	确认该杖为
敌退后几格，HP 减 5 点	ふきとばしの杖
与敌交换位置	ばしょが之の杖
敌动弹不能	かなしばりの杖
敌进入混乱、睡眠、钝速等状态	まどうの杖
魔法光束从敌身上掠过	せんこうだんの杖
敌变成其他怪物	へんげの杖
敌头上出现封印条	ふういんの杖
敌变成假西林	みがわりの杖
敌 HP 减 10 点	トンネルの杖
西林瞬间移到敌身旁	とびつきの杖
敌瞬间移到西林身旁	ひきよせの杖
杖发不出魔法光束	ころばぬ先の杖
敌变为 2 倍速状态	ばいそくの杖
敌变为隐身状态	とうめいの杖
敌变为暴走状态	イカリの杖
敌处于空振状态	カウぶりの杖
敌 LV 提升 1 级	しあわせの杖
敌变成怪物肉	ブフーの杖
敌 HP 变为原来的 4 分之 1	クオーターの杖
敌瞬间飞走　a. 之后听到"嗦"一声	いちじしのぎの杖
敌瞬间飞走　b. 无任何音效出现	まどうの杖
使用后无现象　a. 让敌攻击，敌也受到相应伤害	いたみわけの杖
使用后无现象　b. 对 LV2 的怪物使用，其 LV 下降	ふこうの杖

★ 售价 50000G 的卷物必为**ねだやしの**卷物；

★ 售价 1500G 的药草必为**ふっかつ**草；

★ 售价 10000G 的药草必为**てんしのたね**。

具有特殊售价的道具很多，由于版面所限笔者仅列出这些，玩友可自行探求其他具有特殊售价的道具。可以说，熟记各种道具的售价，是用售价识别法来识别道具的关键。不知大家有没有边玩游戏边做笔记的习惯呢？笔者玩游戏就一直保持着这个习惯，将自己认为重要的信息记录下来，对日后的攻关有时能发挥举足轻重的作用，希望大家养成这个习惯，这也从另一方面看出玩家以什么心态来对待游戏！

注：壶的售价随使用次数的增加而增加，一般每增加 1 次售价便增 150G（有些壶则是 100G），根据这点，我们只要知道了某种壶在一定使用次数下的售价，便可推断出该壶在任一使用次数下的售价。例如合成之壶（5 次）售价 2550G，若看到售价 2250G 使用次数为 3 的未识别壶，则可确认该壶必为合成之壶无疑。这是利用售价识别壶的真髓，笔者连这个都奉献出来了，大家感动吧？

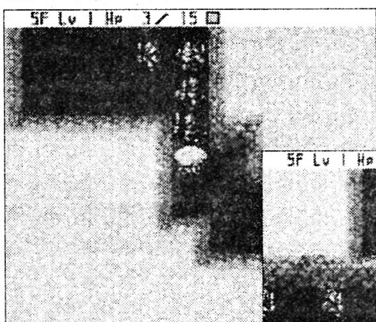
2. 同售价且同种类道具的识别：需要指出的是，当某些道具售价相同且属于同一类时，单凭售价便不能识别出来，这时要通过现象来进一步识别。

例①：某售价 1750G 的壶（5 次），先放入一个垃圾道具看看，若可以从壶内自由取出该道具，则该壶必为保存之壶；若放入的道具消失，则必为回复之壶。

例②：某售价 2000G 的腕轮，装备后根据现象来判断，若满腹度很长时间都不下降，则该腕轮必为**ハラヘラズの**腕轮；若满腹度耗减少加快（约 5 回合减 1%），则必为**ハラヘリの**腕轮。

例③：某售价 1000G 的腕轮，装备后先找有水的地方看能不能通过，若能通过则该腕轮必为**つうかの**腕轮。若不能通过，找个不贴墙的机关将道具向其投掷，如果能触发机关，则必为**ワナあての**腕轮。上述现象都不出现时，则该腕轮必为**あたうずの**腕轮。

例④：某售价 2250G 的壶（5 次），这种售价的壶共有 4 种之多，不过由于现象明显，也不难识别。首先将一未识别道具（建议选用由间接识别法识别出来的无用杖）放入壶中，然后查看壶内的现象：若道具能被识别出来，则必为识别之壶；若道具变为祝福状态，则必为祝福之壶；若该道具变成其他的道具，则必为变化之壶；若该道具无任何变化，则必为弱化之壶。



注：碍于版面仅举 4 个例子，其他的同售价同种类道具的识别还请玩友们自行探求了。

3. 利用售价识别武器和防具的状态：若商店中出售的武器或防具售价偏低于正常价（不附加任何状态和数值时的价格为正常价），则必为诅咒状态。若偏高于正常价，则必有 +1、+2 的附加值，可作为合成的素材。

4. 售价识别法的最后建议：不单用售价可以识别道具，用卖价也可识别道具，结合使用售价识别与卖价识别将使你识别更多的道具。另外间接识别的道具一旦确认后最好用“**なまえ**”指令来输入该道具的正确名称，这样若再遇到同一道具时就会出现经你输入的名称，可避免再次识别。

秘传偷盗道具法

相信你一定有过这样的经历：商店里正好有自己想要的道具，但苦于囊中羞涩、资金不足而唯有忍痛放弃。其实你太单纯了，这么好的增加道具和资金的机会你怎可以放弃？在迷宫内一定要实行“三光”政策（即杀光、吃光、抢光），这样在迷宫内生存的几率才会大大提高。我们望着店主和他所卖的道具，就犹如望着一只肥硕的北京烤鸭，口水自然止不住地往下流，等不及的话就请开动吧，**いただきます**！

A. 使用つるはし：若楼梯与商店较近，可用**つるはし**挖掘一条自商店通往楼梯的通道，通道与楼梯连通的房间应留一格不要掘通，待偷了道具逃出商店时再掘通，这是用此法成功偷盗的关键（主要是防止其他怪物闯入通道塞了你的退路）。

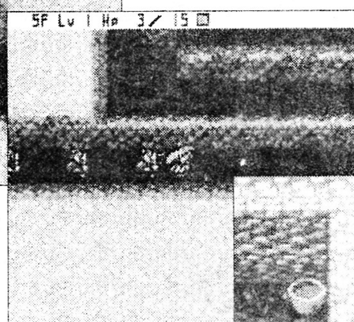
B. 使用大部屋の卷物：使用后该层全部变成商店的范围，店主则冲去守住楼梯。首先查看一下迷宫内有没有“落し穴”机关，如果有偷了道具后踏上即可。若没有，则使用以下任一种道具，应都能顺利到达楼梯脱出该层。这些道具有：**ふきとばしの**杖、**ばしよが之の**杖、**かなしばりの**杖、**へんげの**杖、**みがわりの**杖、**かうぶりの**杖、**バクスイの**卷物、**ゾワゾワの**卷物、**こんうんの**卷物，**すいみん**草、**こんうん**草、**たかとび**草、**とじこめの**壶等等。

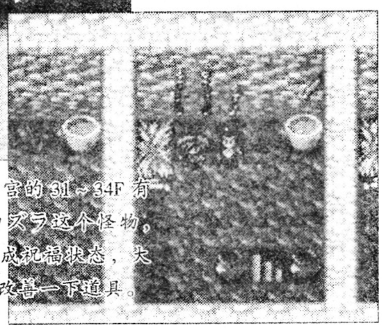
C. 吃下怪物肉：怪物**パコレプキン**、**パコレプキーナ**、**パコレプキング**、**じごくのししや**及**しにがみ**都具有穿透墙壁的能力，若持有这些怪物的肉，偷了道具后吃下变身从墙壁脱出，然后向楼梯冲刺，不过要注意变身时间。

D. 使用みがわりの杖：利用这个杖可以将怪物变成假西林（即替死鬼）。偷了道具后，路上遇到店主唤出的番犬和盗贼番人时将其变为替死鬼来应付，这样就算楼梯离商店较远也可成功脱出。不过该杖的使用次数一定要足够，建议将其放入祝福之壶变为祝福状态，就能大大延长其寿命。

E. 使用ねだやしの卷物：偷了道具冲出商店时，对番犬和盗贼番人分别投掷**ねたやしの**卷物，它们便会全部消失且不会在以后的冒险中出现，这样，以后若再遇上商店时偷盗道具就方便多了，不过千万别对店主投掷这个卷物，这会令以后的冒险不再出现商店，对我们来说是一种极大的损失！所以，只能打倒店主或使其处于异常状态，趁这时迅速冲向楼梯。

注：各位在偷盗道具时，是不是偷了之后就拍拍屁股走人了？本当に？这绝对是单细胞生物的行为！对于店主这种 JS（大家对比一下售价与卖价就知道了），我们绝不能手下留情，不仅要偷光他的道具，还要将身上的道具全卖给他之后再拾回来，这样不但可榨取他一笔钱财（笔者最高一次榨了 5 万多 G，爽！），还可根据售价来识别一下道具。可以说，这才是使用偷盗法的真谛。





秘密情报透露：最终迷宫的 31～34F 有时会遇上しゅくふくカズラ这个怪物。将道具投给它吃后会变成祝福状态，大家要充分利用这点好好改善一下道具。



《寂静岭 2》登场角色个性分析

《寂静岭 2》中所有的出场人物都是有所象征的。主角詹姆斯、神秘女郎玛丽亚、小女孩劳拉、胖子艾迪、神经质女人安吉拉，以及那个带着红色三角头盔的恶魔“红色金字塔”，都有其深刻的寓意。

也许现实生活中是有寂静岭这个地方，也许多年前詹姆斯和玛丽真的在那里度过假，但现在的寂静岭，显然已经不是一个真实存在的地方，而是存在于人的内心深处的“赎罪之地”，所有内心认为自己有罪的人都会来到这里，接受命运给他(她)的惩罚。

文/张弦　责编/红色金字塔

机种：PS2
类型：AVG
厂商：KONAMI
发售日：2001.9.27

詹姆斯

男主角詹姆斯的心灵深处一直被“犯罪感”所折磨。

三年前，妻子得了绝症，深爱妻子的他经常来医院探望。可是精神已经崩溃的妻子情绪很坏，经常莫名其妙地朝他发火，并无端指责他。望着容貌枯槁的妻子，詹姆斯不由问自己，这样下去真的值得吗？妻子的病已经无药可救，现在只是在等死，而自己的毕生精力却被完全拖在这上面。明知妻子必死却改变不了这结局，只能慢慢等待那一天的到来，詹姆斯被这种无奈的痛楚已经折磨得生气全无。妻子死了是短痛，而眼下却是漫无边际的长痛，如此拖下去只会增加两个人的痛苦。在那一瞬间，詹姆斯忽然想到了安乐死，他觉得这是解决问题的最好办法。可是转瞬间他就因为自己有这个念头而感到痛悔自责：他是那样地爱玛丽，怎么能够杀害她！在詹姆斯这种反复矛盾的痛苦中，终于有一天，玛丽离开了人世。极度沉痛的詹姆斯因为自己有过让妻子安乐死的念头而陷入更大的折磨，在他的潜意识里，他认为是自己杀害了妻子，所以他一定要受到惩罚。在寂静岭，所有人都说他是杀死玛丽的凶手。玛丽亚一次次地死在他面前，让他一次又一次体验眼看所爱的人死去却不能相救的痛苦，而这种体验正是玛丽死时詹姆斯的感受。空气中经常回荡着“詹姆斯”的呼唤，那正是妻子临终前的最后呼唤。同时，詹姆斯的妻子死在医院，也令他从潜意识里憎恨护士、害怕医院。所以，詹姆斯在寂静岭遇到的鬼，都和女体有关，或是被紧身衣束缚的女人，或是只有半截身子的女体，或是那些气势汹汹的护士。而医院在詹姆斯的眼睛里显然是世界上最恐怖的地方，病房如同监狱一般，到处充满了死亡气息。



无论是玛丽亚被害，还是那些纠缠住詹姆斯的女鬼，都是寂静岭对詹姆斯的惩罚，其实也就是詹姆斯的自我惩罚。

玛丽亚

玛丽亚是詹姆斯矛盾心理造就的一个幻象。她可以说是玛丽的另一个投影。她长得跟玛丽一样，但个性完全相反。玛丽文静、朴实，而玛丽亚热情、性感、富于挑逗，一身白裙的玛丽和一袭红裙的玛丽亚正是鲜明的对照。玛丽亚是詹姆斯潜意识里完美的妻子。特别是当詹姆斯被容颜憔悴、奄奄一息的妻子所缠时，内心潜意识里更是渴望年轻、活泼、性感的玛丽，于是玛丽亚便诞生了。玛丽亚本是詹姆斯自我惩罚的手段，玛丽亚每次在他眼前被杀，都是当年玛丽死在病院里的一次次投影，每次都让詹姆斯感觉到自己的软弱无用而陷入极度的痛苦。游戏中两个迥然不同的结局，正表现了詹姆斯矛盾的两种心态。



在 MARIA 结局中，詹姆斯亲手打死了已经变成怪物的妻子，最后跟着玛丽亚一起离开寂静岭，说明他已经决心摆脱妻子对他造成的梦魇，他要按照自己的意愿，重新开始自己的生活。而在 LEAVE 结局中，他意识到了玛丽亚是因为他要自我惩罚而存在，而他现在已经想明白，他是爱妻子的，所以并不应该存在杀妻的罪恶感，因此他已经不需要玛丽亚。但是魔鬼化的玛丽亚不肯放过他，詹姆斯只有将她打死，才能彻底摆脱。最后是詹姆斯的幻觉：在妻子床边，妻子原谅了他的一切。困绕詹姆斯多年的心病终于了结了。

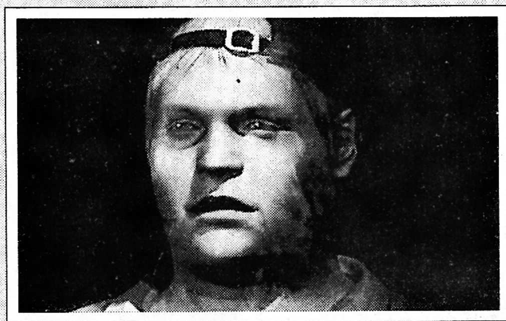
劳 拉



小女孩劳拉其实是玛丽患病住院时同病房的病友。当时，她深受玛丽的照顾，很喜欢玛丽。詹姆斯每次来看望玛丽，因为心事重重而显得脸色阴郁，而玛丽因为情绪低落也莫名其妙地跟詹姆斯吵架。在劳拉天真的眼睛看来，是詹姆斯待玛丽不好。所以，劳拉才会在寂静岭里对詹姆斯说"其实你一点也不爱玛丽"，她才会一次又一次地对詹姆斯进行捉弄。8岁的劳拉不谙世事，天真无邪，心中没有罪恶，所以在她的世界里并没有什么妖魔鬼怪，寂静岭对她来说只是个风景如画的城镇。所以，当那些成年人被鬼怪所累时，劳拉却能大模大样、平安无事地在街上游荡。

艾 迪

艾迪是个胖子，从小父母离异，没有享受到家庭的温暖。他长期以来一直被别人嘲笑，内心极度自卑。终于有一天，他忍无可忍，狂怒之下杀死了那个嘲笑他的人。当他看到那个人像条狗一样死去时，他的杀戮之心忽然膨胀，他终于找到了让极度压抑的自己获得解脱的方法，那就是杀人！他认为，无论美的、丑的、聪明的、愚笨的，最后总是要死的，而死人是不会嘲笑他的。所以，他看到再有人嘲笑他，就必定要杀了他。但是艾迪内心也极其虚弱，詹姆斯刚遇到他的时候，他正在马桶上不停地呕吐，这就是一种病症的表现。当人第一次杀人时候就会有这种反映，不停呕吐、心慌、失眠、暴躁等。而且詹姆斯还没发问，艾迪马上就有神经质地表示自己没有杀厨房里的那个人。艾迪在这种内心的折磨中逐步走向变态，最后变成"看到有人对我笑，甚至看我一眼，我就要杀了他"的极度狭隘疯狂的心态。这种心态导致他向詹姆斯出手，最终被詹姆斯所杀，受到了惩罚。而这对詹姆斯来说也是一种惩罚。詹姆斯被迫杀人，杀死艾迪之后他都几乎不敢相信自己刚才所做的事，而这个经历更是加重了詹姆斯认为"自己是杀人犯"的念头，让他深深陷入到这种折磨中而不能自拔。



安吉拉

安吉拉的精神非常不稳定，经常处于自我否定的状态，并且伴有一定的躁狂、人格分裂和自杀倾向。安吉拉杀了自己的父亲，也可能杀了自己的母亲、哥哥，也有可能是安吉拉的父亲是个恶棍，一家常受他的侵扰，她的母亲和她都经常受到过父亲的殴打，而在她受父亲的性侵害时，她的母亲和哥哥在一旁无能为力，安吉拉在癫狂之下杀死了自己的一家。还有可能是安吉拉的父亲先杀了安吉拉的母亲、哥哥，又要强奸安吉拉，被安吉拉所杀。总之，安吉拉全家都死了，这是事实。在墓地，詹姆斯第一次遇见她的时候，安吉拉说她到寂静岭来是为了寻找自己的母亲，又说她认为哥哥和父亲应该也在墓地。这就说明在安吉拉潜意识里认为她的父亲和哥哥已经死了。在变异的饭店，安吉拉呆呆地注视着一幅奇特的画，这幅画上有着一个呈扭曲状的奇特的人体，这暗示着安吉拉扭曲的精神状态。而当安吉拉看到詹姆斯时，她竟然脱口而出"妈妈"，说明她在竭力逃避事实，不得不制造幻想来麻痹自己。但当她最终认出詹姆斯时，她已经认识到幻像终究取代不了事实，她因为自己的罪错必须受到惩罚。既然詹姆斯不愿把她自杀用的小刀还给她，她只有选择自己投身火海。



"红色金字塔"



魔王"红色金字塔"是詹姆斯根本无法打死的人，而且他每次出现，都是在做着跟性有关的事：强奸或性虐待。其实，这个"红色金字塔"正是詹姆斯内心罪恶的体现。

詹姆斯的妻子死了三年，这三年里詹姆斯一直过着单身生活，也就是说一直处于性压抑状态。这种鳏夫式的生活方式很容易产生某些性幻想，所以詹姆斯才会看到"红色金字塔"。而魔王的攻击对象只有詹姆斯和玛丽亚。攻击詹姆斯，表现了詹姆斯一直想要惩罚自己的潜意识；而攻击玛丽亚，则说明在詹姆斯的潜意识中，他一直认为是自己害死了玛丽。所以，"红色金字塔"可以看作是詹姆斯潜意识的体现。

→↓↘格斗天书↓↘→ **导读** 本篇文章讲述的是格斗高手之所以迷恋 VF 的理由

公认最强格斗游戏——《VR 战士 4》小故事连载



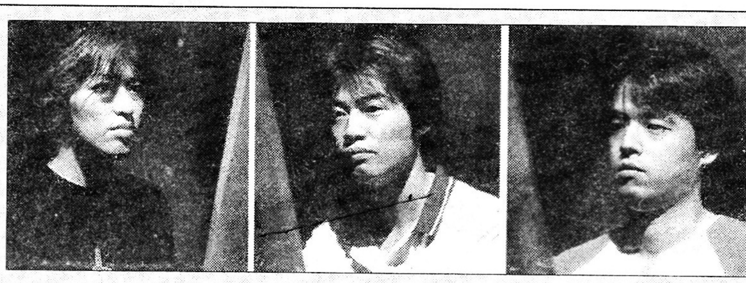
责编陈洛

若看过原版，也就知道 VF4 的大概了，却导致 VF4 对战画面的画质奇差！但←盗版商将莎木 2 中的 VF 珍藏碟也给盗

为什么他们到现在都还狂热于“VF”呢？

在“2”登场的当时（1994），游戏在游乐场里面引发了空前的盛况，并且“VF(Virtua Fighter)”的强者们也成为了全国有名的人士，甚至“VF”系列还成为了当时的一个众所皆知的社会现象。在今年夏天，揆别 4 年的新作“4”终于发售了，而“VF”玩家也再次的群集于游乐场当中。

在这里我们就以跟其他游戏不同的观点，在这个专栏来为各位介绍 SEGA 的游戏。在第 1 回的这次，我们就向从“2”开始到现在，不断地玩着“VF”的玩家那里，听听他们的“VF”生活，并且再次的认识这个系列的魅力。



●マスク・ド・ヒジテツ

拥有在 3TB 全国大会前 8 强和 ATHENA 杯获得 3 次冠军的实绩，No.1 的 JACKY 使用者。22 岁。

文中他是甲。

●アニアキ

ATHENA 两次亚军，擅长使用晶的返技，第 6 感相当优秀的玩家。25 岁。

文中他是乙。

●ドラゴンじじい

在海外的名声也相当响亮，传说中的舜帝使用者。在 2、3、4 中均有 100 连胜以上的记录。25 岁。

龙爷乃是文中丙。

Q：3 个人在这段期间里面，还是不断地在玩“VF”吗？

■甲：3 人从“2”开始接触“VF”，到现在大概过了 7 年的“VF”生活。

■乙：当开始玩“2”的时候，我和ドテゴソ两人只是 10 几岁而已。时间转眼间就这样过去了。

Q:在过去就是认识的朋友吗？

■乙：大家都是在“2”认识的。

■甲：我和乙两人的首次碰头是在游乐场的对战时，还记的当时乙不断的在踢着机台。

■乙：我在那个时候，觉得ドテゴソ是个相当讨厌的家伙，认为绝对不可能会跟他交上朋友，不过就在 5 人组成一队的全国大会（ATHENA 杯）的参赛时，因为队伍里面少了一个人，希望让很强的玩家能够加入队伍里面，虽然对于他的打法并不是非常的欣赏，不过还是去问他是否要加入我们的队伍……。

■丙：就在这个找人组队的机缘下，我和乙认识了。不过在刚开始认识的时候，觉得他的眼神看起来相当的恐怖，似乎跟他讲话的时候就会这样挥拳过来…！?的感觉。

天语：除了有在游戏大会上面相互认识的情形，也有在游戏场玩的时候认识的情形。而像乙和丙这样认识的情形虽然并不多，但两个人在认识之前，对于对方玩这款游戏的强度就有着一定的感觉，所以在交谈之后，很快就会认识到对方也是个《VF》的狂热者，并且马上就会相互的熟悉、认识。

Q:对于 3 人来说，“VF”在生活里面占了多少的部分呢？

■甲：每天若是不玩一下，感觉就会很不好。在现在依然是每天削减饭钱和生活费的源头。

■丙：我也是一样把“VF”看得比吃饭还重要。有时甚至会使用回家的电车钱，然后玩“2”玩到关店为止。

■乙：年收入的一半，大约 100～200 万元日币左右，这就是我一年花费在“VF”上面的钱，我为了“VF”还去找了打工，感觉大概就是这样。

■甲：因为每天若是不玩的话，实力就会不断地减弱，所以若是想要保持自己的实力，那就必须每天玩“VF”才行。简单的来说，这就像是吃饭、去洗手间和睡觉等行动是一样的，“VF”完全成为了生活中的一部分。

Q:究竟你们为什么会这样迷恋“VF”呢？

■乙：关于“VF”，对战时候的行动选择跟 2D 的游戏相比较起来，整体变化性丰富了许多。另外，玩家本身的情感、性格和个性等，也会直接的显露在面前，这点也相当的让我着迷。像是丙若使用舜帝来挑战，那我只要看萤幕一眼，就可以知道对战的对手是谁了。到目前为止，还没有任何的游戏，会将对战对手的脸给显露在萤幕上面吧。所以说，在实际对战的时候，玩“VF”这样一款游戏，也会让人有着跟其他人进行武术较劲的感觉，甚至会不由自主的发出热血的叫声。

■甲：像是对手的情况比较有力的时候，我方就要在行动和技巧的使用上多加警戒…。玩家双方要互相猜测对方的行动来进行战斗这点，也是“VF”跟其他游戏不同，而且是更加深奥有趣的地方。因为这款游戏会将玩家的情感融入其中并展现出来，所以使得我长年迷恋于本游戏。

■丙：当把原先被人称作为铁人的著名玩家打倒时，那种内心充满着“我很强！”的感觉，真是令人觉得相当爽快（笑）。

他们之所以到现在都还迷恋着“VF”，原因最主要就在于重视心里状况和策略的优秀游戏性。

Q：究竟有名的玩家们，到底是藉由什么样的方式来传出其名声呢？

日版 XBOX 为什么要在明年 2 月 22 日发售？●答案已经明确了。日本、美国、欧洲世嘉联合最高执行长官“香山哲”的女儿的生日，是 2 月 22 号，所以，考虑到 XBOX 必须到明年才能在日本发售的大势，微软采纳了世嘉的建议，将上市日期定于 2001 年 2 月 22 日。果然是“伙伴”……

龙爷	八段
胜数	2638胜445负
胜率	86%
卡片使用回数	478回

龙爷9月20日止的战绩

使用VF NET卡片后的选人画面



→我们把这部分区域的字单独拿出来如上。可知VF是非常讲究、非常专业的一款游戏，与梦美一样。

■乙：最主要的方法就是在大赛中展现实力了。若是经常参与全国大赛，并且在比赛中展现出实力的话，透过玩家们的互相告知、讨论，就会让自己的名声传到全国各地，广为人知。

■丙：就是这样，因为不管是在全国大赛或者是普通的对战，若不获胜就没有任何的意义。所以必须要每天都来玩"VF"。"4"的话，也要去"VF.NET"进行对战。

Q：虽然是个小题大作的问题，不过若你们不玩"VF"了，认为在人生上面会有什么样的变化呢？

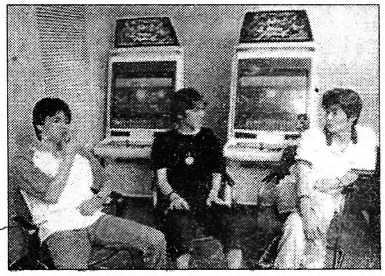
■乙：因为一直玩"VF"，所以之后就到游戏业界去工作了，能够将工作和兴趣加以结合，这点令我感到相当幸运。若是没有玩"VF"的话，当时可能就会踏上进入剧团的道路，继承家业了吧。

■丙：跟乙是一样的，因为"VF"的关系使得我踏上了游戏笔者的职业，而且当时没有玩"VF"的话…，现在到底会做什么呢？我想大概会成为现今流行的"封闭人间"吧。因为从以前开始我就很喜欢游戏，所以应该也是会去制作游戏吧。

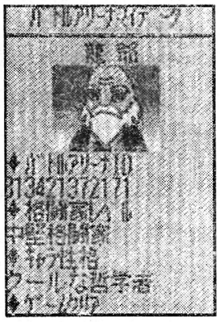
■甲：现在是居住在朋友的家里面，犹豫不决的考虑当中，不过若是当年没有玩"VF"的话，现在搞不好会过着相当认真正经的生活也不一定。而到底是哪一边会比较幸福，我无法得知。不过在玩"VF"在这7年之间，我是从来都未曾感到过无聊就是了。

天语：他们对于"VF"系列都有着相当深的体验，对于近年来，游戏方面相当重视的一个要素"交谈享受到的乐趣"，这点"VF"从1993年登场时就已经具备了。另外在最近，出现了格斗游戏已经有着高手化趋向的声音，在"4"代里面便有着让初学者也能够享受到乐趣的设计。对于曾经玩过或还没有尝试过"VF"系列的玩家来说，务必要来玩玩看本作。

当然对于他们，现在仍然处在"4"的梦中。而这个理由，当然不只有这次所听到的而已。像是"VF.NET"这样划时代的系统，也是让他们热衷于"4"的其中一个重要原因（接下期报导）。



←世嘉公司不愧是世界第一的街机运营商，铃木裕不愧是业界首屈一指的制作人！



VF NET是令玩家狂爱的梦幻系统

下期还要以龙爷为例，深入讲解VF网络卡片系统的强大作用，以彰显HEAVYUSER本色。

文/偏执狂

3RD人物简析

隆：尽管SF3系列的主角已更换人选，但多数街霸FANS还是会固执的将隆作为"永远的主角"来看待。按CAPCOM的惯例，有这位热血青年出现的作品中他都保持着相当可观的实力。尽管因为有极其精妙的BLOCKING存在，使得波动系角色的实力一定程度的损减，但由于隆具有较强的攻击力以及易于上手的连技，因此仍是初心者及上段者喜欢使用的角色之一。（再说这么多年也该混个脸熟了吧？总会有些FANS的）普通技方面站重K有较好的截击效果，不堵塞喜欢用蹲重P对空的朋友应注意被对手B后反击，最好在重P后抵消轻升龙或轻旋风脚之类招式来防B。因所谓隆、肯之流万年不变战术——"波动升龙地狱"在BLOCKING面前难有作为，因此波动拳的牵制作用有限，也不能将升龙简单的对空，放在连技中使用更实际些；空中旋风脚有一定制空效果，EX版用来对付喜欢空中B的对手应该不错；上段足刀蹴看似慢吞吞，但在连技中便可看出其强力，且会加不少气绝值（STUN槽），EX足刀蹴更有浮空效果，可任意追打，使隆这样以朴实见称的角色也拥有一些华丽的特技。SA（超杀）方面，真空波动拳因气槽储量多而有较高的实用度（可频繁使用EX技），轻P轻K的目押连技后直接取消真空波动成为主力连技之一，在版边的浮空效果也应好好利用；真·升龙拳的攻击力绝对霸道，且无敌时间长，攻守具佳，只是气槽较长，也不利用EX技的使用；电刃波动拳的主要作用是击（电?）晕对手，威力虽弱但防御不能，不过BLOCKING依然有效，此招应属于上级者才能驾驭的招式，不过在对手倒地后使出电刃并蓄力、待对手起身时放出的思路应该没错。总的来说隆的战术还是中规中矩。



选择哪台游戏机，个人好恶也是因素之一（下为官方志资料）●1、三上真司说，GC独占全系列生化完全是我的个人意志，早就决定独占了，对此公司的游戏贩卖部门翻了脸，而迁本宪三社长则让步说"制作人要如此，就由他去吧！"我对社长表示感谢。2、名越稔洋说，我毕业时就为去往任天堂还是世嘉而伤透脑筋，现在当然要把游戏往NGC上做。3、新井瞬说，我们为XBOX开发游戏，就和赌博没什么区别（天语：想必DOA3板垣伴信也有同感吧……）

GC的性能是强是弱（以下全为官方资料，怀疑不必要）●1、从制作角度讲，XBOX使用DX8，而GC则使用OPEN GL，PS2使用两个矢量单元的"组译器"。前二者简单，PS2难。2、从实际效果看，XBOX在格斗游戏中每个角色所使用的多边形数量比PS2多了近一倍，而GC大致与XBOX的数据相同，性能意外的好。与PS2复杂矢量单元和贴图确实瓶颈相比，XBOX与GC在开发面的区别在于，GC看重"内存自动控制"，而XB看重"PC经验转移"。

3D格斗之我见

安徽当涂县 张天鹏



天师：

见信好！此次写信给你，主要是因为闯关路上遇“拦路虎”,不得不请您当回“武松”,帮我把这只“虎”给打掉。首先是VR3，如我能喜欢上这部游戏可真是不容易，因为贵刊从很早以前就对这部游戏大加“炒作”，又因为我是一个“超级家用机格斗迷”(为了能用PS手柄搓‘鬼步’,经常一练就一下午),所以当时随DC一起买的碟里面就有VR3tb，回去玩后惊呼“上当”、“什么垃圾游戏”，随后放入“生或死2”，半小时后惊呼“史上最好3D格斗Game”，所以从此便沉迷于“DOA2”，一直到我的“DOA2”玩得在我们这边已找不到对手了，这才决定去练其他FTG，这时《菜鸟通》又重新炒起了VR3tb，于是抱着玩玩看的心理又练了一会，结果仍是：“垃圾Game”。

这种思想一直持续到玩了“莎木2”后，这两部同一人做得游戏还真不止只有一点联系，众所周知“莎木2”第二碟中有一段隐藏剧情是在“松电子游戏中心”的三楼和两位MM决斗，一开始我是打不过她们的，不过后经研究，采取了不停用Y键和方向键前后上下闪避，找到对方破绽后用里门顶肘或投技乘机攻击的方法，结果大胜，随后便开始有些敬佩铃木裕了(以前一直对他‘不屑一顾’),用这种战术和二位MM战斗时，手感、速度感、命中感均十分到位，确实让人有一种“真·格斗”感此时脑里只有一种想法：“重玩VR3tb”。

于是放盘开机，为找感觉，先选结城晶，同样采取上下闪避——找破绽——发现破绽——里门顶肘的战术，虽然VR3tb的闪避不论速度还是范围上都比莎木2差不少，但感觉确很相似，特别是里门顶肘击中对手时，让人感觉芭月凉=结诚晶，打到兴奋之时，更让人忘了究竟是在玩哪部游戏，因此，EASY级难度顺利破关；随后选陈佩，由于无里门顶肘，便用闪避+投技代替，再配合PPPK或PPP↓K，以及→K挑空后的PPP↖K，因此，中等难度顺利破关，最后评价“超人”(哇！是“超人”耶！でも，“超人”不会是最低级的评价吧)！然后再选影丸，由于有了前两战的经验，所以灵活运用闪避和突进、疾退，再配合延弧落后PPP.PPP↖(手感一流)，几次将电脑打至RING OUT，因此，最高难度不续关打通(老怪未打死)。而此时，VR3tb又偷走了一个有大好前途少年的心(笑)。

以上就是我跨进VR3tb大门的经过(以前一直都是从门口经过时顺便朝里面望望而已)。对于到现在仍未“进门”的玩友，不妨试着和我一样，先玩“莎木2”，再玩“VR3tb”。而我现在所面临的问题就是，我仍不太清楚VR3tb的进攻思路是什么？

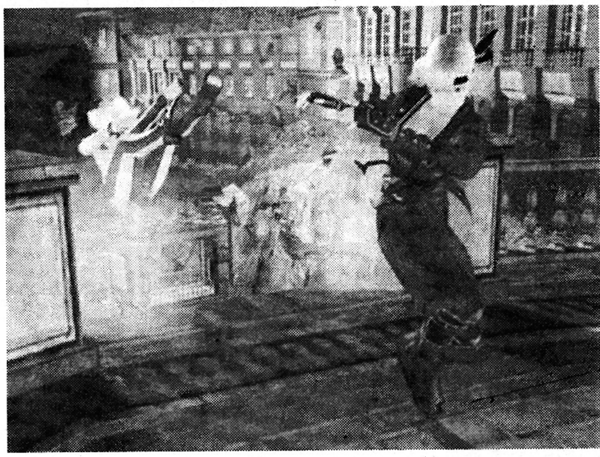
大部分格斗游戏都是有着自己的主要进攻方法，例如KOF中大跳跃开始的连续技，SF3·3rd中的“阻碍”以及下蹲中脚/拳超始的牵制技，还有“死或生2”中返技和投技的交替使用以及有节奏的连续技等，可VR3tb呢？不会就是我现在用的“闪避攻击”法吧，这招打打电脑还可以，和人打时肯定很容易被破(虽然到现在还未和人PK过，不过凭我这个‘格斗家的直觉’还是可以肯定的)，因此请天师您务必指点我，您也不希望看到我变成一个只支持电脑战的“木头人”吧(现在有不少人都喜欢靠欺负电脑来满足自己，并以此称自己为‘高手’，这种人，绝对‘木头人’是也)！

另外，以前曾有个玩友向你要过VR3tb的攻略和出招，您也答应了(好像还说连‘VR4’的攻略您也包了)，真羡慕啊！因此，我也斗胆向您要一份？啊，复印的也行，也许您要说现在《菜鸟通》已经有每个人物的出招与攻略的连载了，可是由于在我们这儿《菜鸟通》卖得太快，而且BOSS还说菜鸟通要停刊，所以，还请您多帮忙啦(若攻略实在不行，至少也给个一份全人物的出招表给我)，嘿嘿！拜托啦！

其实VR3tb这部游戏是有一些系统上的不足的，首先虽说是以“真实的格斗”为卖点，可每次人物一使用跳跃时这句话就不攻自破了(轻功再好也不至于好成这样)，相比之下死或生2中人物跳跃的真实感和流畅度就要高得多；其次人物在对战时的灵活度和自由度也没死或生2高，玩惯死或生2的人玩VR3tb时总有一种束手束脚感；最后就是上手度的问题，生或死2属于那菜鸟和高手都玩得HAPPY的游戏，我有不少从不玩游戏的朋友经常到我家来一玩就一下午，每次都玩得笑到“面部抽筋”才满意而归，不少人在第一次看到这游戏时都不禁发出赞叹声，对于一部游戏，如果能让第一眼看到它的人产生一种好感或一种想玩的冲动的话，在现在这种所谓“眼球经济”的时代，那么它离成功也就不远了，而它如果还能让人一上手就欲罢不能的话，那它做为一部游戏，而且还是一部格斗游戏，那么它就成功的不得不让敬佩了；

反观VR3tb，每次我把它拿出来介绍给朋友们，大家总是玩不到5分钟便嚷着要换死或生2，因为VR3tb那样束手束脚的操作，和对菜鸟来说最多只能使出PPP三段的连技，使得VR3tb在他们眼里看来除了画面外，其余的应该和FC上的功夫差不多，虽然SEGA的游戏一向如此，十分专业、生人务近(笑)，但做得大众化一点，人性化一点，应该不是一种罪过吧，说不定铃木同志就是因为在做VR4之前有一天下班回家，看

到儿子和娘子正在对战死或生2，所以便去凑合一把，谁知一玩，格斗感超爽操作EASY，欲罢不能，随后便深知自己犯了一个“伟大”的错误，因为一心想把VR3做到“真实到可怕”这种思想上的错误，造成了他在VR3中的失误（把所有玩家都想成能接受这种‘真实’系统的格斗高手了），但转而又给了他怎样去做VR4的觉悟，因此我们看到了今天这种大大强化画面（吸引眼球）和墙壁要素，人物动作真实到可怕，打击感强，人物变大变酷，操作改为更灵活的八方向移动和简化的三键按钮（为了让大家更易上手）的VR4，而如此种种的改变，都让人有一种吸收死或生2精华的感觉。



↑DOA3是XBOX独占游戏。新作的格斗场地更加巨大化，分多层设置，角色往往能从一个平台打到另外一个平台。

而和VR4处于同一地位的铁拳4也是如此，隐约也可发现不少和死或生2有异曲同工之妙的地方，总之两部新世代的格斗霸王在格斗理念上都不约而同地向死或生2靠拢，具体的便表现在攻防速度的加速，人物更酷的刻画以及那360°的操作上，可以说，正是因为死或生2的出现，才促使我们今天看到的VR4和铁拳4更加完善，使得两部游戏的玩家群也不再分得那么详细了（VR＝专业格斗家，铁拳＝游戏玩家），所以，对于那些说死或生2是泳装秀2的批斗家，我是坚决“横眉冷对”的，我穿泳装怎么着，你穿西服打领带还不是打不过我，不服单挑。好了，这封信就快写完了，最后只想说一下贵刊“炒”游戏的事；说到“炒”游戏，贵刊可真是高手，“武装雄师”、“VR3tb”、“莎木”（重点），“梦游美国（重点）这些难上手游戏无一不是被你们给炒翻了天的，这些游戏在中国卖出去的正版中大概有1/3是因为你们的“炒”功，值得赞赏。而我对“炒”的意见是：“必须炒！——特别对于贵刊这种超有名杂志，分派、随大势，炒游戏就和手机、呼机、商务通一样，一个都不能少（笑），否则杂志个性何来，而众多好而难的游戏、老游戏若不拿来“炒”，如何翻身，如何被众派玩家所认可，因此我郑重封天师你为“炒货王”，“饭”有得是，就看你怎么炒，望以后多炒各种好“饭”给众玩家，但严禁炒“馊饭”，因此炒之前天师您得自己先尝一下先，切记！好，小弟告辞！哦，对了，别忘回信，期待中！

祝：身体健康、工作顺利

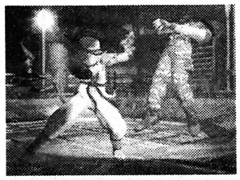
因名字原因而非常喜欢用豪鬼的 张天鹏

●**编复**：感谢读者指正。我是天语，愿和大家讨论。论水平我和日本VF达人“龙爷”没得比，虽然也爱玩VF。但做为一个曾经的梦美绝对重度玩家，我对于“排行榜”却有着很特殊的感情，这点与龙爷是一模一样的。我们会报导龙爷的心路历程。本刊披露的深刻揭示VF的内容希望你不要错过。

关于VF，到目前为止我个人还没有发现什么游戏能和它相提并论，VF实在好玩。就和DAYTONA一样，真正的好玩，研究的越深就会发现游戏越好玩。当我们观看VF高手之间的格斗时，就会迅速而直接地明白游戏的深奥所在。

许多人说“VF并没有华丽连续技”，其实VF不是没有连续技，像你说的PPP↓K，那不是连续技，而是固有技。要是能在VF中打出连技来，即说明打者已具有一定的水平，因为据我所知VF连技在技巧连携的指令上并不复杂，主要还是出招的时机、节奏与准确度问题。VF的连技要求COUNTER，但在VF中想COUNTER对手并成功输入连技指令，谈何容易。

再有一点，初学者经常搞混，而这一点简直让我觉得比听到“VF没有连技”还要苦恼——他们觉得VF打起来很慢。其实正相反。VF所谓真实，就表现在它的由GPK三键设定从而引出的“VF式指令操作”能够让玩家最简单地实现“眼到、心到、手到”，这“三到”是同时完成的，VF的攻防节奏快得让人透不过气来。几乎毫无间断地挨打的确是很痛苦的。VF最重心理战，心理战是大众化与专业化的分水岭，VF的进攻思路其实就是“压迫”对手。



↑XBOX开路先锋。

现在我每天利用局域网并使用键盘和其他爱好者玩VF2中文版，我觉得很好玩，利用我所知的有限的3TB攻略法，可以打赢他们，他们有时会说我赖——而我却根本没有使用连续技，只不过是应用了一些对高手而言无甚价值的“对人战技巧”。换句话说，这种“赖”是建立在从实战中获得的对固有技判定特性的深入理解基础之上的。

人们玩VF同样会笑到“面部抽筋”。

最后张读者，VF4取消E键，回归三键，但游戏整体的深度并没有下降，反而更甚于3。这是制作者方面平衡操作的结果，与DOA没有任何关系。世嘉创立VR战士时候是在1993年，那时就是3键。而且资料指明——VF4制作人片桐大智认为“世嘉不会从别家借鉴什么”——反倒是别的厂商从VR战士上顺走了不少东西，尤以你所衷爱的DOA3为甚。当然，VF4在设计上兼顾初入门者也是事实，但总地说来，在街机上，铃木裕显然还是想抓住核心玩家。

VF3TB有很多技击要领，非攻略本而较难知晓。其中有些就算告诉我们方法，也不一定马上就能掌握。因为那都是些需要手脑高度配合且实践性很强的东西，需要长期苦练才行。今后如果有机会，编者希望能够提供一些VF3攻略，当然也包括其他游戏的，希望各位读者能够来信交流格斗心得体会。

实践再三证明，一款格斗如果只剩下连续技，那它就离KO不远了，而一款看似简单的格斗，却往往拥有更加深奥的技巧和战法，只是很多人不得其妙。

格斗天书更欢迎“连续技”以外的投稿。

秘技天地

主持:莱因总帅

近几日从"统帅本部"逃到"エリア51"从事地下工作。终日沉浸在"シト新生"与"素敌だね"这种MIMI之音中。借机也看了大量的读者来信。总体来说国内新世代主机普及量还是非常小的,许多读者都希望多登DC、PS或GB的秘技。由此也能看出主机普及量问题,在或多或少影响秘技天地的内容,希望大家在投稿的同时,能附带谈谈对秘技天地的看法,让这个栏目恢复夕日的雄风!

PS2 吉翁最前线高达0079 TP=10

第二轮的机体强化方法:

爆机之后,使用通关记录就可以进入游戏的第二轮。第一关联邦军就会出现吉姆,玩家很快就会发现,现有机体很难对抗联邦了,其实第二轮依然可以得到机体强化,只是条件有些苛刻,下面就将这些条件列出,请大家挑战一下自己的操作技术吧!

角色	机体名称	强化条件
ル・ロ－ア	ザクII	出击时取得S级评价
ル・ロ－ア	グフカスタム	出击时取得三次S级评价
マット	ザクI	第十二关由マット击倒高达6号机
ソフィ	ドムフユンフ	单人出击并且生还
シャルロッテ	ザクII	出击六次
リイ	ザクI	僚机击毁15架机体以上
レンチエフ	グフ	击毁敌机50架以上
ニッキ	ザクII	出击时取得五次A级评价
マニング	ザクI	敌人无防备状态偷袭成功30次
サンドラ	ザクII	出击时取得三次A级评价
サンドラ	ドム	出击时取得六次A级评价

上海自称游戏王的 赤色彗星

PS2 最终幻想X TP=6

快速战胜超越一切者:

被FF迷们称为FF系列的最强BOSS——超越一切者,其超高的HP与变态的攻击力想必令无数玩家头疼不已。其实战胜它并不是很难。首先要用"**ドライブ** AP"系武器将得到神话武器(用圣印完全强化后)的角色主要能力(攻、防、速)练到240以上。然后装备上至少拥有"HP限界突破"与"**オ－トヘイスト**"的防具。而主打三人的HP要大于40000,特殊技能中都要会**クイックトリック**。这样只要在战斗中不断使用**クイックトリック**进行攻击,并注意回复,很快就能分出胜负了。

自称超越一切的 莱昂哈特

PS2 魔颤 TP=10

特殊剑技:

连续剑:△·△·△

乱舞剑:△·△

连刺剑:△·△等一秒后再按△,连打还能增加段数

上掀剑:△·△按方向键反方向+△,按住△则类似升龙剑。

连续技:上掀剑·△·×·△OR枪

解开MISSON 17的结界:

本关会遇到一只不能靠近并不断喷火的巨龙雕像,其实只要站在最前端二层的桥上,直接用二段跳,跳过去劈,即可成功。此外用剑将龙吐出的火劈回去几次就可以解开了。

最后的SECRET MISSION:

在MISSION21里,调查时空神像正面的墙壁,可以找到隐藏通路。如果能全部消灭这里的强力敌人,就可以得到超强的"时の指轮"。装备这个指轮后发动恶魔模式就会令时间静止,过关也就相当轻松了!

关于角色的培养:

NORMAL难度爆机后的爆机记录,可以进入HARD模式。而HARE爆机记录可以用来玩DANDE MUST DIE模式。就是说可以反复提升DANDE的能力,这样打过最强模式也不是不可能了。

玉田一中 但丁

莱因总帅:由于朋友的推荐,最近我也找了款魔颤玩了玩,还真是相当爽快的。简直就是生化危机与恐龙危机2的合体。

PS2 真·三国无双2 TP=10

在FREE模式使用全部角色:

标题画面输入□、R1、△、L1、△、R2、□、L2。

出现全部关卡:

标题画面输入R1、R2、L2、L1、□、△、L1。

音乐欣赏模式:

标题画面输入□、△、△、□、L1、R1、R2、L2。

片头编辑模式:

标题画面输入R1、□、L1、□、R2、△、L2、△。

全部CG动画出现:

标题画面输入L1、△、R1、△、L2、□、L2、□。

酷爱使用赵云的莱因总帅

PS2 真·三国无双 2 TP = 10

部分最强武器道具出现法：

1、黄龙偃月刀：在关羽千里行中得到，消灭徐晃后，将随后出现的运输队队长打倒便可得到。（难易度为“难”）

2、赤兔铠：打倒吕布后，汜水关山区会有输送队出现，迅速回去打倒输送队队长就可以得到。（难易度不限）

3 灭麒麟牙：在关羽千里行中使用夏候敦，击倒关平会发生宝物发现事件。去信息提示的宝物所在地即可得到。（难易度为“难”）

能力提升道具的秘密：

前作中能力提升道具的出现是固定的，比如打倒吕布一定会出现攻击力加 8 的道具。但在本作中，则要看击倒敌人名将时的连击段数来决定出现什么道具。就算是对据点兵长，如果使用 8 段以上的连击也可以得到防御力加 2 的宝物！

吉林省松原市 杨送盼

莱因总帅：这款游戏可是让 KOEI 大发了一笔横财，据说雄踞发售排行榜第一已有 5 周之久！。真 2 绝对是玩惯了传统清版 ACT 的朋友值得一试的大作。我也是费了不少力气才买到的，这游戏在北京已经热卖到原版全部脱销的状态了！真乃绝赞发卖也。

DC AERO WINGS TP = 10

隐藏菜单全开：

• 在最初的 PRESS START BUTTON 画面同时按下 L、R 键，听到 OK 声后进入游戏会多出一个 EX HIBITION 模式，而且所有机体都会出现。隐藏舞台也都能选用了。

河南林州 贾剑锋

DC CAPCOM VS SNK2 TP = 10

关于隐藏模式：

当战胜了神·卢卡尔和真·豪鬼后，就会出现 BOSS 模式。当战胜 BOSS MODE 中的全部 BOSS 之后就会在 OPTION 中追加一项 EXTRA OPTION，在这里就可以随意对游戏初始角色状态进行改动了。而且 GROOVE EDIT MODE 中的点数也会发生变化，这样就可以作出你所喜欢的战斗系统了！

还是喜欢 3RD 版春丽姐姐的莱因总帅

莱因总帅：SNK 角色的招数居然完全保留？！虽然个人不太喜欢 KOF 系列，不过凭我那制霸本部的 KOF99 的基础，果然将这个游戏玩的很纯熟，从上手的角度来讲这游戏的确非常不错。不联网已经很难找到对手了（汗…因为到我的草庐里玩的人很少）

DC 超级机器人大战 α TP = 10

变废为宝：

机战 DC 版 Z 版性价比不是很好，所以我们这里很多机战铁杆也买了非 Z 版机战，但第七话死机的问题令人头痛不已。在下经过不断研究发现一不死机大法。方法是第七话第五回合，超电磁 V 合体前，最后一架飞机移动完，画面静止瞬间按 START。则画面一闪，死机没有发生。此后再玩就不会出现死机现象了且动画全有！

真·金钱无限：

使用金手指 02BF3A4C 0098967F 后存档并退出金手指，这样就可以正常游戏且不会死机了。

河北省保定市 郑涛

莱因总帅：郑玩友这次所投来的秘技都很实用，因版面有限无法一一刊出，而且真的都刊出了，仅存的街机 BOSS 们可都要爆豆了。

PS 尤多娜英雄战记 TP = 9

获得强盗特技：

在 MAP25 中，让**ナルサス**在坐标（22，11）的位置待机，可以找到**やましいの**心，使用后可以让一名角色学会“强盗”特技，可以给**ナロン**等超适合单兵作战的强角色使用（注意强盗特技会使周围三格内友军命中回避下降 50%），这样在今后的许多关中将可以得到许多稀有道具。

得到カナンの枪：

在 MAP35 中，要得到**カナンの**枪，就要用**レネ**将装备**ルクート**剑并学会见切特技的琉南传送到**ジュリアス**身边，先不要攻击。第二回合主角便可以一次性击毙**ジュリアス**了。如果主角能力不足也可以传送两名射程 3 以上的弓兵去干掉**ジュリアス**。

四川省 文波

PS 北欧战神传 TP = 7

在通常战斗状态使用合体必杀技：

在“洵”加入后，如果已经用技能书**スロ－**与**ストライク·エッジ**习得了 THROW 与 STRIKE EDGE 并将其装备到技能栏。这样的话每次战斗时便让“洵”先攻击，只要按住他所对应的键放不放，在他发出魔刃攻击时，对方而又把魔刃挡下，这样“洵”就会发动必杀“千刃光”（洵必须装备天驱凤之剑或夜叉鬼之刃）这时只要队中有弓箭手或法师可以让他们尽情的放箭或用 魔法，这样大家就可以看到华丽的攻击画面，而紫炎石也会不断落下。战斗所得经验也是原来的三倍！

等着稿费买电软的郭观辉

莱因总帅：北欧战神传以优秀的剧情与出色的战斗，吸引了一大批玩家。其中还有许多秘密有待发现，希望大家好好研究。寻找游戏中的秘密是件非常快乐和有趣的事情。

PS 放浪冒险潭 TP = 8

提高自己的攻击次数：

与敌人战斗时，一旦连续技没连上就会遭到敌人的反击。其实当知道自己将失手时，立刻按住 L2 键。此时的敌人便处于无法活动状态。松开 L2 键后连按○键，这样你就会先于敌人出手，使敌人的攻击次数减少。这种方法对 BOSS 也有效。当快被敌人攻击时就快按 L2 吧！

河北 周洋

PS 北欧战神传 TP = 10

升级的好地方：

选择 NORMAL 或 HARD 进行游戏，在 CHAPTER 4 的**レザ－ド·ウアレス**塔里，当遇到敌人**ドラゴントウ－スウオ－リア**和其他敌人组合的在战斗里，先把**ドラゴントウ－スウオ－リア**击倒，这时它的灵魂会附在其他敌人身上（精灵凭依？）使该敌人的体力增加一倍。这样己方只要多采取连续技就可以得到大量的魔晶石。这样打死一只，它还会继续凭依在别的敌人身上。如此反复平均一场战斗可得 8000－24000 的经验值。

赚取 MP 的好方法：

依旧在**レザ－ド·ウアレス**塔里有一种尸龙敌人。**ドラゴン·スレイヤ－**就可轻易杀死。得到折れた枪后，可用上级配列变换宝珠就可将它变为价值 6050 的**グリムゾン·エッヅ**了。

广东广州 伍文斌

GB 第二次机器人大战 TP＝10

关于说得拉拉的补充：

上期刊登的方法有一点遗漏，就是在第七话说得拉拉时，要先干掉夏亚。第十六话也要用阿姆罗干掉夏亚才能让拉拉回归。

拉拉·辛与正树练级法：

在十八话可以让拉拉换乘 ZZ 高达，并用阿姆罗等强力机师将敌人 HP 打到 1000 左右引到一起，让拉拉用必中＋幸运的地图炮一次就可以连升十数级。而正树最适合练级的地方是第 25 话，方法同上，如果练到 60 级就无敌了！

自称进过集中 X 的要犯　周文旭

莱因总帅：感谢你来信所指出的错误，机战 F 中说得过哈曼后，完结篇“虚构偶像”中才能对她进行两次说得，以前说得她之后都要把她的 HP 打倒 10%让她撤退才行！第二次机战已经出了很多年了，但是现在很多朋友还在玩。希望这些秘技对大家有所帮助！

GBC 洛克人 X 机械任务 TP＝10

X 的最强必杀技入手方法：

在打败机械蜘蛛后的那个关卡中，进入 AREA2，此处有两个移动的升降器。在 AREA2 到 AREA3 处有两条楼梯，一条向上，一条向下。利用这两个移动的升降器一直向上到楼梯处。走上面那条楼梯。上去后会有很多地刺，小心的过去。到一个大缺口处，利用“R·バーナー”（蓄满）在往下跳的途中向左边放出（难度很大）。之后就要贴紧左边的墙慢慢的往下移，即进入一个暗道，里面有一个进化装置，可令 X 的“エックスバスター”得到强化。当集满能量后按↓＋B 就会放出“真空波动拳”，↑＋B 会放出“炽热升龙拳”。要习得这两个超必杀技还要先得到头、胸、手、脚四个强化芯片。

发下天命之誓的　朱斯迪

GBC 街霸 ZERO TP＝9

豪鬼与丹的使用方法：

首先将光标移动到“？”处输入：←、←、←、↓、↓、↓、A＋B。（输入时不但要正确还要迅速）这样就可以使用豪鬼了。而输入←、←、↓、←↓、←、A＋B 则是使用丹。在练习模式中也可以使用。

广东省高州市高州中学　朱斯迪

GBC 口袋妖怪金银 TP＝5

LV100 法：

首先将升级药复制 90 个。先记录，将要升级的怪物升到 LV100，将其放入电脑，换区选两次“はい”等第一排日文快完了时关机。在开机时手头的妖怪没变，药也还有，但电脑里却有一个 100 级的怪物！

湖北大冶　马胜

GBA 超级玛里奥进化版 TP＝9

无限加人法：

游戏进行到 5－3 关，此关难度很大，因为天上的鸟会扔下许多炸弹人。在刚开始时可以找到一个龟壳扔出去后龟壳会在两边的墙上来回反弹，此时站在龟壳上龟壳就会不断把天上掉下来的炸弹人碾死这样很快就可以得到 99 个人。

希望封神的　张伟

莱因总帅：这个游戏难度真的很大吗？反正我是用碧奇公主一次通关，感觉难度不大。我看有 5 个人过关就不成问题了！

GBA 游戏王 5 TP＝9

隐藏角色出现法：

1、西蒙：夺得两次全国大会冠军后出现。
2、武藤双六：与西蒙战斗后出现。
3、决斗机器：战胜第四关的全部角色五次。

云南　罗振东

GBA 黄金太阳 TP＝9

隐藏的精灵：

到达バビ灯台后，先不要急着去打 BOSS，取得一个风之精灵后就出去，乘船闲逛。因为还有许多精灵等你去取得呢！

1、回到主角的故乡，先到武器屋后。用风卷掉一堵墙上的树叶，有一个洞穴出现。有吊桥向西走有一个男孩看着一块岩石。这时使用リフド举起岩石通过洞穴找到风之精灵。

2、接着到ク－プアップ村，先去敲钟，再到有六块石头的地方，用イマジン找到隐藏入口，走到底下可以找到大地精灵。

3、ク－プアップ村向北，有个ルンチ村，但村门关着。从旁边的山洞进入。先用イマジン找遍村里的每个角落。再向上行进，到了有士兵守卫的洞窟。用从トレビ城领主处得到的シャド－魔法，由墙边黑影潜入。途中多用シャド－魔法，得到一把万能钥匙，到了洞的最深处可以见到梦之国王，这时恶龙出现了，战胜恶龙后国王会跟主角走。出村后国王走了，再回到村中的洞穴。可以找到老国王的房间，与老国王对话后就可以得到水之精灵了。

4、来到カレイの町出去见领主，发现刚才那个国王在这里，此时城堡地下通道的门回被打开，下去找宝物吧！

江苏启东　东方不败流猪朱乾坤 P 传人 HE

莱因总帅：变な名前·····（汗）

ARC 三国战记风云再起 TP＝7

1、空中漂浮：

在第二关遇到夏候渊之前，陆地会分为两层。站在上面一层的右上角，在最后一个铁甲兵死后，等一会儿按→B。如果放的准时的话，你会向前跳一步，并且会一直站在空中。这时只要跳着按 A 键过关就非常轻松了。

2、貂禅的无限红脸：

先攒两行气，然后爆气，待气剩下最后一点时。立刻放一个↓↑A。貂禅便会一直处于红脸状态，速度与攻击力都会增加。

南京读者　刘敏

莱因总帅：近来收到许多读者关于三国战记的投稿。看过后感觉基本内容大同小异。都是说如何找到游戏的 BUG，并加以利用的。今后希望街机高手们能多投一些游戏隐藏与隐藏道具等实用性强的稿子，毕竟 BUG 这东西不是想让它出现就能出现的呀！（汗）

ARC 三国战记 2 TP＝9

特殊武器取得法：

青龙偃月刀：第二关放完火箭后，用兵器击落上方飞来的火箭可进入密室。撞击右边龙头 5 次，左边 3 次之后站在右下方龙石上即可。（关羽使用）
祝融火弓：不选水淹曹军，继续向上走撞曹仁 5 次。（黄忠使用）
梨花枪：在第三关将百姓全部救出。（赵云使用）

江苏　吴剑超





最终幻想XI

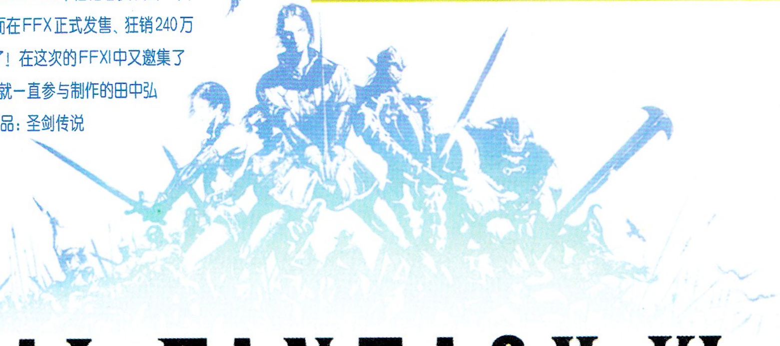






未知的秘密，幻想的探索，11次的最终……

“只要FF一发表在那台主机上，那台主机就一定会大卖！”虽然这句台词在我们看来有些夸大，但在当时FF7发售后立刻引起PS的销量飚升看来，这句话却又好像是一个不折不扣的事实……“FF”就是这样一款足以撼动整个业界的游戏。在去年的“SQUARE千禧记者发表会”中，我们就已经知道SQUARE已经开始开发FFX与FFXI两部作品，而在FFX正式发售、狂销240万套之后，接下来大家注目的焦点自然就集中到新作——FFXI身上了！在这次的FFXI中又邀集了哪些人才来参与制作呢？最值得介绍的当然就是从“FF”一代以来就一直参与制作的田中弘道先生(其他代表作品：超时空之轮2)与石井浩一先生(其他代表作品：圣剑传说系列)，而且他们将率领他们旗下的精英人才一起来进行FFXI的开发工作…融合了“FF”、“超时空”、“圣剑”的精英开发人才，再由天野老师绘制标题插画…哪里还找得到比本作更豪华的FF作品呢！



最终幻想XI

厂商：SQUARE
类型：网络RPG
媒体：DVD-ROM
发售日：2002年春季预定
PS2
http：www.playonline.com

FINAL FANTASY® XI
ONLINE
ファイナルファンタジーXI

“最终幻想”全系列中唯一的一套网络游戏！

“FFXI”最大的特征：它是“最终幻想”系列有史以来第一套网络RPG，而且还是一个一次可以容纳数千位玩家同处于一个世界的网络游戏。也就是说，这是一套与过去“玩家只能使用游戏设定好的角色、找到一定的同伴、讲着一句不变的台词、展开一成不变的冒险游戏”完全不同的崭新游戏！因为本作是“网络游戏”，所以首先玩家当然必须让自己的PS2连上网络才能参加这套游戏。而当玩家成功连上服务器后，玩家将可以在这里看到一个广阔的世界，而玩家本身则会成为这个世界中的一份子。因为在这个世界中，有许多连线到这里来的各路玩家，所以玩家们可以在城镇中互相交换情报、交换道具，甚至可以组成一支队伍一起出处冒险……这种仿佛是人类现实世界的交流模式正式网络游戏最大的兴趣所在，朋友们，一起来吧！

充满幻想气息、无边无际的广大世界



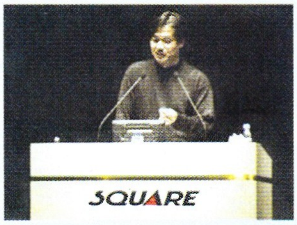
↑在TGS的展示影片中，我们可以看到很多类似这样的画面。生长着不可思议的植物的地方飞着巨大的蜜蜂(？)



←夕阳的光线暖暖地照射在缓缓转动的风车上。

什么是PlayOnline……？

为了能在网络上玩到这部“FFXI”，我们最少必须先准备PS2主机、游戏软件、专用硬盘以及能让PS2上网的网络环境(调制解调器或是宽频网络)。当然，如果能准备一支USB键盘的话，将会使你与其他玩家的沟通速度快上许多。至于什么是“PLAYONLINE”？简单的说，这是一套管理玩家上网游戏时所付费用的管理系统。但它的功能并不只有“管钱”而已，除了这项基本功能之外，它还具有“提供网络接驳服务”、“攻略查询”、“提供漫画”、“提供音乐”……等各式各样的功能喔！



←这个名词一开始是在去年的千禧发表会上出现：

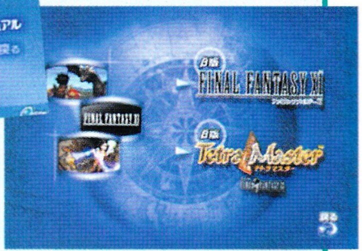


↑目的是为了统合SQUARE旗下的所有网络游戏发展计划……

总之就是……“SQUARE的网络服务”啦！



↑从菜单画面我们可以看到它提供的服务并不只游戏而已……



→而现在，已经有许多人已经加入β版的测试行列了！

玩家将不会是这个世界中唯一的英雄！

在每一个“FFXI”的世界中(一个服务器应该就等于一个FFXI的世界)都存在着数千名来自世界各地的玩家，而每一位玩家的分身角色也都象玩家一样，各自拥有自己的名字、种族、职业。也就是说，玩家将不再是过去FF世界中，唯一一个背负命运的角色，而是这世界中的每一位玩家都背负着“拯救世界”(？)的任务。因此，玩家就不要像过去一样把重责大任揽在自己一个身上，多找几个伙伴一起上路吧！最少旅行上也可以找人聊天解闷……





↑角色模型也由原先公布的美式风格修正为比较接近幻想世界的欧式风格。

←在网络游戏的世界中，玩家可以专找以前的同伴一起冒险，也可以加入一支你完全陌生的队伍…

游戏中登场的种族类型相当丰富!

“FFXI”与其他的网络游戏一样，将会设定许多种足以代表玩家分身的角色供玩家选用。虽然SQUARE官方并没有公布这套游戏里将会出现什么样的种族供玩家选择，但就SQUARE公布的标题图片中，我们就已经可以很清楚地看到几支种族的存在了！首先，在标题正中央与中央左侧的应该就是人类男性与人类女性。就FF过去的整体概念看来，这两个人物应该就使全体角色中最容易使用、各种参数最平均的角色了吧(虽然可能男性的攻击力会高一点、女性的魔力会高一点)？另外在标题中，我们还可以看到每位角色能装备的武器似乎也不太一样……因为在过去的FF中不同职业能装备的武器也不太一样，所以我们可以推断这些角色们甚至可以选择职业，或各自代表着某些特定的职业呢！

只要仔细看看标题的画面就可以发现里面包含了许多种族



←体型巨大，而且似乎长着尾巴，这样看来它应该是巨人系、魔兽系的生物吧？

←看这种造型似乎是猫系的种族，而说到猫系，就会让人立刻联想到行动迅速的职业盗贼。

←虽然看不出他是啥种族，但看到他头上尖尖的三角帽，说他是黑魔导士应该一点也不过份吧？

←纤细的体型加上尖尖的耳朵，怎么想都觉得这应该是妖精族的特征。

在这张由天野老师绘制，一群角色拿着武器摆出的画面中，只要仔细一看，就可以发现许多种族的特征。在此我们就先拿其中几个角色来分析一番吧！但也许到了杂志出刊日厂商会公布本作的许多新资料，到时留心本刊续报哦。

这个在花田中奔跑的矮人是哪一族的呢?

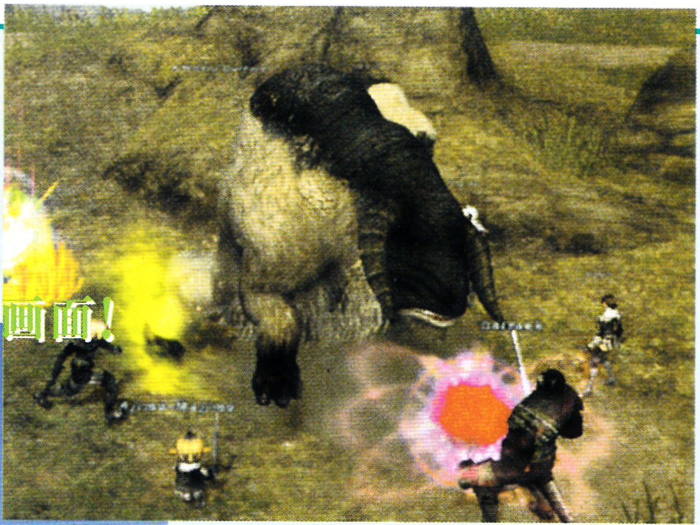


←小小的身体、黄色头发、有点尖尖的耳朵…看起来有点像是土系精灵诺姆，或是荷比特一类的矮人族吧！

与同行的伙伴们培养同生死、共患难的团队精神

在“FFXI”中，与玩家共同出生入死的伙伴不会再是由冷冰冰的电脑控制的NPC角色，也不会是玩家同时操作三、四个角色…所有的人物的背后都有一个操纵着他、活生生的人类！也因此，玩家并没有办法用传统的方法命令每一位角色作自己想要的动作。唯一能让所有团队成员依照自己的想法、方针展开行动的不二法门只有“平时不断与队友沟通”这个方法而已。因为每位玩家都有办法从自己的观点来看敌方行动，并根据敌方行动施展因应的对策…所以如果平时的团队就默契培养得不错的话，就算遇到再强的敌手也不一定会打输喔！

这就是战斗画面!



↑面对超大型的敌人，队伍成员(人类男性、巨人？、矮人？、人类女性)各自分散开来摆出包围怪兽的架势，而此时怪兽的背后似乎已经有魔法(矮人放的？)开始发动了…战斗时如果能活用各种族的战斗能力，要击倒敌人应该并不困难才是！



←画面近端这个巨大种族生物长着尾巴，应该不是人类吧？

火热战事迫在眉睫 危机一发的时刻马上到来

电软特别策划4

龙与地下城 系列小议



曾经一度占据街机动作游戏市场的本系列除了以其细腻的动作和眩目的魔法博得众玩家好评外，其悠远的历史背景和厚重的世界观是令该系列“长红”的重要原因，散发着中世纪魔法味道的它一直以此为傲……

★数次荣登最强A.RPG游戏的街机ACT大作★

这次我们介绍的作品是一款ACT的超级名作，相信只要有玩街机或SATURN的玩家，应该都会相当熟悉的，它就是集合冒险团队感和动作爽快感于一身的“龙与地下城”。说到这款游戏，实在是令许多玩家和店家老板印象深刻，除了玩起来超好玩之外，推出之后的一段时日，总是能够因为它的难度而让老板赚入不少的硬币，但尾随而致的悲剧也是不少的，无限体力的秘技，让它又摇身一变成为了最红但最不赚钱的机台。…不过无论如何，这款游戏还是具有CAPCOM惯有的动作天王的本色。接着就来谈谈这系列游戏吧！

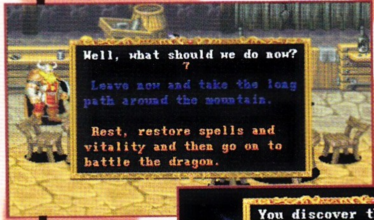


←选角色，在一代中可是会大大影响到之后玩法的呦。

冒险的起点 龙与地下城一代～TOWER OF DOOM～

说起“龙与地下城”这种类型的系列游戏，其实CAPCOM不算是第一次制作了，像是早期的吞食天地一代、圆桌武士等游戏，其实也都是这种风格的游戏，随着关卡提升等级、更换武器等等…。而到了龙与地下城一代，算是集此类型游戏的一个大成，将RPG游戏的特色给彻底的发挥到动作游戏上面。首先在角色设计上，共有战士、妖精(魔法战士)、牧师和矮人这几种职业，有攻击系、魔法系和回复系，这便是RPG最基本的角色构成元素。在展开了冒险之后，首先在RPG表现上，每位角色都可以携带各种的道具、魔法系的角色更是可以使用各种魔法，这点跟过去的动作游戏比起来，算是个相当大的突破与震撼，笔者最初就是被这项特点给吸引的，再加上动作方面也是丝毫不含糊的，除了普通斩之外，还有冲刺斩、滑砍、跳斩、滑行等等，玩起来也比其他动作游戏更加丰富刺激，而且一次就只有一条命，告诉了玩家“生命诚可贵”的重要，技术的锻炼和道具的妥善运用，变成了保命的关键。另外一个游戏的特色，就在于玩家可以选路线，虽然结局都是打LICH，但中途的走法可以人人不同，这也会让一些地方产生影响，而关卡的设计也不单单只是打小兵→杀头目这种形式，中途还会有宝箱、陷阱、秘密房间等设计，还有打倒敌人时所掉下的道具为随机决定、宝箱里的东西会因为打开的人而有变化等…，只能够竖起我的大拇指连声说好。补充一点，就是这代的音乐极棒，那种冒险的波澜壮阔感觉，可通过音乐让玩家深深的体验到。总之它是一款让你到现在都还不时挑战的好游戏，若玩家有机会看到，不要吝惜你的钱，赶紧坐下来试试这款空前的动作游戏名作吧！







→在一代里面，同样也有像这样换武器的时候。

↑本作品最大的特色，就是有着路线的分歧。



↑两代的里头目！？超强力的强敌——红龙。



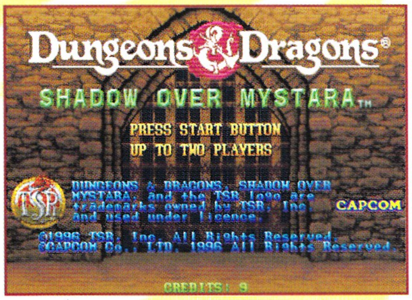
↑在一代里面，随着路线的选择，也会有这样。



→一代最后的头目就是LICH了，但似乎还有着最后的黑手！？

冒险的延续 龙与地下城二代～SHADOW OVER MYSTARA～

在一代推出获得不错的回响之后，CAPCOM于1996年二月再度出手，推出了续作～SHADOW OVER MYSTARA～，首先就来介绍一下一、二代的连结故事，在一代中，一群冒险者为了世界和平，一路过关斩将，最后与LICH(妖巫)展开了死斗，而LICH终究不敌勇者攻势，倒了下来，而世界…还是一团混乱!?原来LICH只是人家的小喽罗啦!真正的幕后黑手，是一位叫SYNN的魔(美)女，为了打倒她并阻止魔人复活计划，一行人再次踏上了旅程，在新角色的帮忙、一路上四处劫掠、狂买加血戒、赌上性命解除传说剑诅咒之下，终于打倒了SYNN，完成了冒险之旅…?



若是要说“龙与地下城”真正红起来，其实是从二代才开始的，当年一代推出时，大多玩家都因为太难了，而转战到其他机台，总是只有一两位朋友默默的在那单挑大军。但到了二代，什么!?要玩到都很困难!?在二代里面，首先除了一代旧有的角色外，增加了盗贼和魔法师，让职业一口气增加到了6个，特别是新职业，两者的特色十足，盗贼可以从敌人身上偷取道具，而魔法师则是可以发动许多威力强大的魔法，而旧角色也有所变化，像牧师和妖精，两人一开始便学会一些较为强力的魔法，让人感受到他们在一代的成长。除了在角色上面有变化，游戏系统也大幅进化，首先随着玩家签名时所展现的类型，会让基本能力值产生变化(像TYPE G的人攻击力会较强)，再来就是可以捡取各种改变能力的辅助装备，这方面CAPCOM做得相当用心，试图要再更深入的强调RPG世界里，装备的重要性，而它也成功的做到了，道具方面也做得更加多元化，但可惜每位角色最多只能够携带5～6种的道具，这点设计，主要是希望让游戏的战略性更为提升。

除了这些设计外，角色们本身的动作“大幅”加强，出现了许多连续技，让游戏玩起来更为刺激爽快。还有强调属性，冰剑、传说剑、流星槌等多样武器的出现等…。让游戏除了承继一代的特色外，有了更多华丽的表现，相信这也是二代之所以大红大紫的主要原因。





↑二代的新魔法——石化术。对生物系可以一击必杀哦 。
→有些敌人，若不用魔法来解决的话，可是超难对付的。
↓一代的传送水晶再度登场，为何会在这里呢！？



↓这代红龙的新大火攻击，若没有躲到这面石墙后面的话…





↑本代的新魔法之一，可以召唤出伊伏利特进行全体火焰攻击。

游戏评论……一、二代+SS版

首先说真的，个人觉得一代才是经典的作品，二代虽然有多方面的突破，但总是令人觉得失去了一些风味。在画面构成方面，一代的画面变化性较为丰富，如船只狭窄的甲板上、沼泽地、下水道等，看起来非常的具有RPG冒险味道。陷阱方面，二代也比较逊色，一代陷阱除了宝箱之外，还有落石等相当具有创意而且令人意外的设计。机关方面，一代还有小刀来解除机关，等敌人自己去打开机关等，二代最有特色的机关，就只有在最后跟DARK WATTIOR2之前的那个开门机关了。而在动作上面的设计，大部分一代的动作，二代都有继承，不过可惜的是一代的跳跃后斩、回马刀、后滚和最后之技（当道具用尽时的技巧）等，于二代都没有登场，二代倒是为了连续技，增添了上斩技巧，不过二代里因为本身的动作性就很强，所以即使多了这招也没差，不像一代，每个动作都有其用处，玩起来相当的刺激。也许有人会说，一代的步斩（连续做砍一刀走一步的动作，使敌人持续受创）相当过分，这点谁都会承认，不过比起二代还是好得多了。再来二代大概是为了让游戏难度降低，盾牌几乎可以说是万用的，什么都可以挡，连MANTICORE飞扑下来都可以，这是什么歪理!?就好像你拿个盾牌挡住摩托车撞过来一样，让人看了大感不解，而一代就比较忠实了，连半鱼人跳跃的戳刺都挡不住，感觉才对吧，二代的勇者们总是拿着剑、脸上写着我最强，在那边逛大街…。还有就是被火龙烧死时，一代全身会焦黑，二代则不是（为了角色美观考虑!?）。在头目的设计上，一代相当具有创意，而二代则是更为突破了，这点到相当棒，但可惜魔高一尺、道高一丈，二代当中几乎所有的后期头目都可以用力去拼命撕杀，不然就是用一些怪招来解决，还有对所有人千遍一律的超安全打法，对动作迷来说，简直是了无新意。骂了二代那么久，其实二代也是有无可取代的优点的，首先就是武器变化性丰富，再来玩起来真的很爽，可以享受到千人斩的快感，另外二代对于队伍的合作相当注重，一代虽然也强调，但个人觉得一代单打会比较简单，而丰富的辅助道具也是不可忘的。

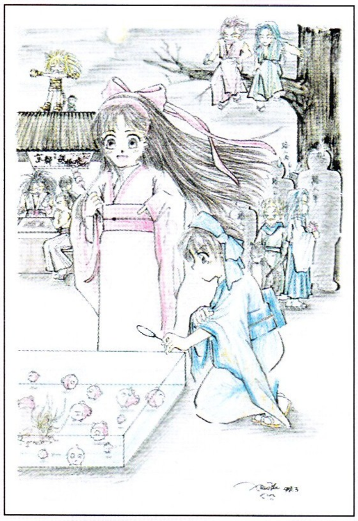
至于SS版，二代方面的移植还算好，一代根本是不能看，首先敌人的攻击判定完全不同，莫名其妙的大，再来只要你打到红龙就知道，才刚起身就被槌，连躲的机会都没有，所以若是想玩到正宗的一代，还是玩街机版吧。



↑冒险结束了！？但右下角的问号会是…?

大墙画廊

彩版vol.57



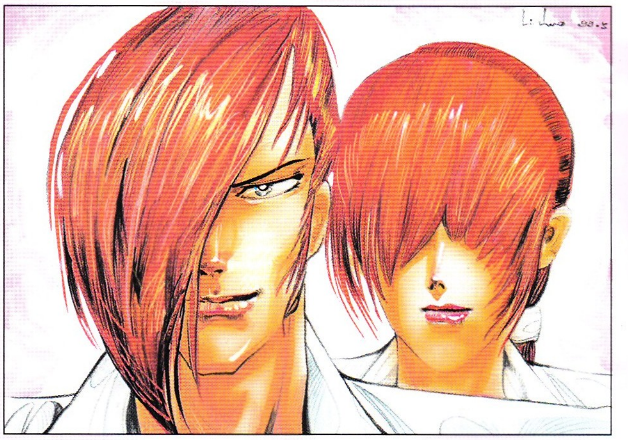
《无题》福建龙岩 小鱼

很想也逛这样的夜市啊，又有铁板烧、又可以和MM一起买金鱼，真羡慕这份闲情逸致啊！

《舞》宜宾 刘长慧

如此风情万种的舞(有些像梅超风哦)可是我当年的最爱啊，也因为她我得罪了不少人呢！





《八神&夏尔米》昆明 李卓

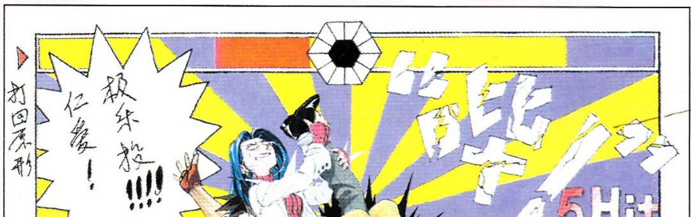
我也要这样美艳的秘书、这样鲜红的头发、这样锐利的眼神、这样肆意的耍酷...

赏

《侍魂》邯郸 JOE

尽管在和CAPCOM的杂烩格斗中仍有机会出现，但依然很怀念露露姐妹和那只大狼席格尔。





《私立学园》番禺 ??

不愿意登名字的你不想借你笔下Powerful的学园战士们一举成名吗？(选登6页中的最后一页)



《TESSE》南宁 梁毅

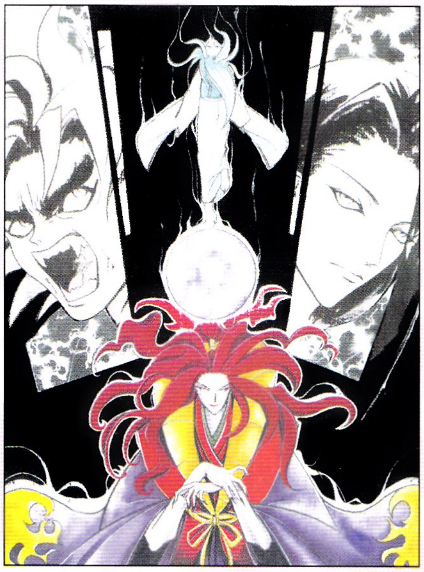
年纪大了忘记这么卡哇依依的GIRL是哪个游戏中的了，是"火热火热7"中的吗？

据说圣诞节前能够搬到新居的SP近来可真是忙得一蹋糊涂，每个weekend都会徘徊和流连在类似IKEA的地方，秋日前周末的体育运动——壁球和休闲运动——泡兰桂坊和Jazz Ya都似乎在生活中消失了，只是偶尔现一下身……等待着春节能够出国玩耍的SP却数着兜里不多的钞票边流着热泪边暗下决心要多赚钱，可是……(以上为SP的胡言乱语，请大家不要介意。)

——Shadow Phoenix

《萌动》上海 周佳卿

风间兄弟的冷色和天草的鲜艳更加突出风间妹妹的纯洁和无辜……



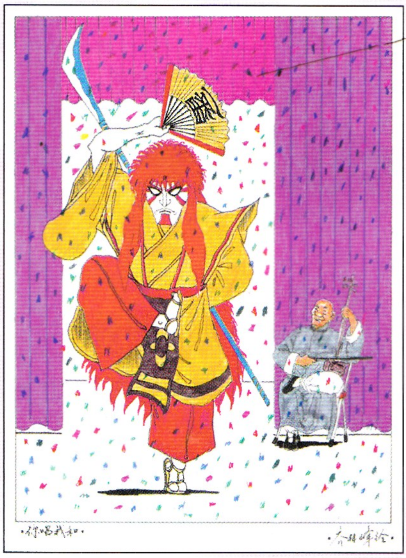
《侍魂 医院之病例一》北京 张健 严冰

也许右京挠痒痒的同时也会条件反射地掏出苹果，霸王丸打得也许是对的，但只是也许……



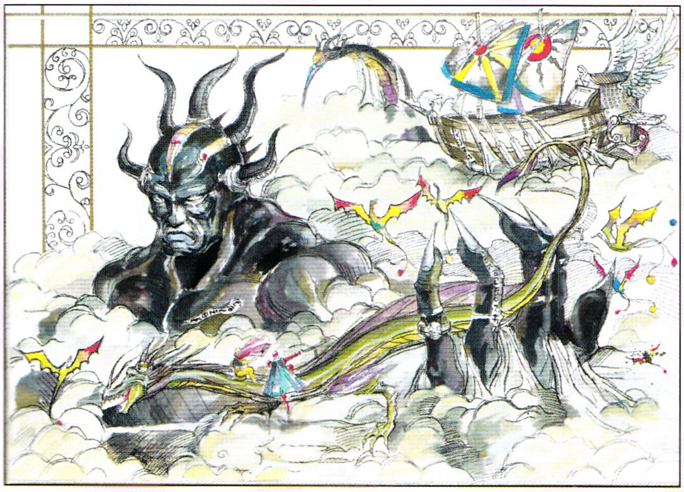
《你唱我和》乔林峰

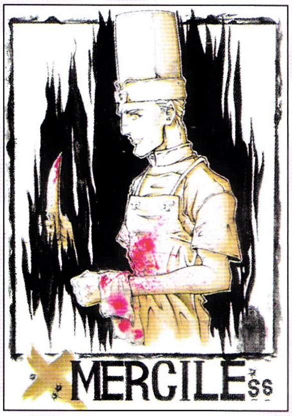
如果日本的歌舞伎可以和中国的二胡同台献艺，那狂死郎就可以来这一衣带水的邻邦发展了！



《圣战》南昌 雷晟

你对天野喜孝老师很是崇敬吧，但为什么是"圣战"呢？也崇拜北野武？



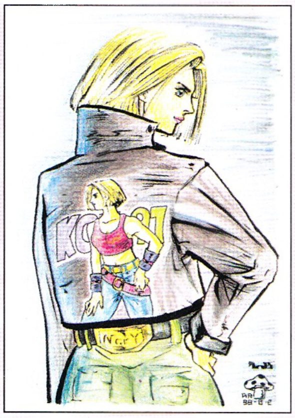


《乔乔冒险之恐怖厨师》南宁 萧韦国毅

似乎闻到了血腥的味道，不由想起前几天看过的DVD"赤色追辑令"(The Crimson Rivers)的杀人事件..

《KOF97之玛丽新装》沙河 李博

3年前的玛丽、3年前的画稿，她依旧那么青春，但我已经老去唉，年少的时光……



街机风暴

另类的感觉恍如梦中 VOL.3

KEYWORD：SIMULATION

模拟篇

在游戏厅中，技术好的玩赛车、音乐、射击游戏，但是技术不好的人又怎么办？这时模拟类型的游戏就出现了。现在玩家在游戏厅里不但可以钓鱼、打拳、甚至开飞机、巴士、电车，各式各样的游戏都有。

1 北斗神拳

基本资料

厂商：KONAMI

评价：★★★★★★★

上手难度：难



以漫画“北斗神拳”为故事背景的一种拳击类游戏，相信这部漫画是许多朋友的“熟客”了，所以也不需要多加介绍。虽然说是拳击机，但不像一般普通的拳击机单纯的比拳头的破坏力，而是比挥拳的精准度、速度、时机。话说回来，要是那些北斗神拳迷看到这个游戏，一定会被里面的语音感动得死去活来，因为游戏里的台词几乎都是漫画中的著名场面，记得那句著名的“你已经死了”的台词吗！

机台的正中间一共有六个红色目标，当它们浮出来时就挥拳打回去就行了，够简单吧。只是玩家切记切记，玩的时候一定要将拳套戴上，不然打起来手可是会受伤的啊。另外，挥拳打到目标时，要注意目标上有的红灯是不是亮的，如果是亮的才能打，不然会扣我方的体力哦。



类似游戏

这款TAITO所出的拳击机，也曾经风靡过一阵子，不知道是不是现代人生活压力太大，在游戏厅里还是有很多人喜欢玩这款游戏的哩！

评语

别以为这个游戏很轻松，其实一直挥拳是很累的，不过在游戏中途偶而会出现一次必杀技，此时就要尽你最大的力量一直挥拳，如果来得及打完，敌人就会受到重创，很过瘾，一定要试试看哦。但是找遍了京城的游戏厅，几乎找不到它的踪影，谁能告诉我啊?!

打打打打……



基本资料

厂商：SEGA

评价：★★★★★★★★★

上手难度：难

2 Get Bass

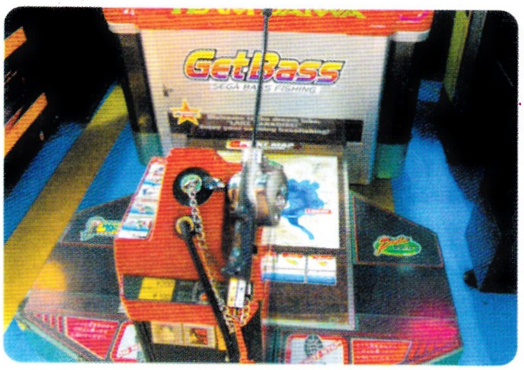
在街机之中，若是说到最好玩的钓鱼游戏，那就一定这款了。游戏中挑战的是传说中的鲈鱼，这种鱼据说可以从一、两公斤长到十公斤之多，是钓鱼爱好者的梦想。游戏中当然也差不太多，有时只要抓准鱼的影子再投杆，随便就能钓到超过四公斤的鲈鱼。

第一次接触钓鱼游戏的玩家可能会比较不懂，因为在钓鱼之前还需要选好鱼饵，不过其实这并不是最重点，因为游戏本身难度设定并不高，鱼饵并不会造成太大的影响。但是在鱼儿上钩之后就是关键时刻了，你必须保持右边的计量表不能超过标示，不然钓线就会断掉，鱼儿当然也就会跑走了。钓上大鱼的决窍其实不难，因为每个鱼池的大鱼通常都在固定的地方停留，所以你每次钓到大鱼之后把那个地点记下来，下次玩的时候直接往那里投杆，很容易就看得到大鱼的踪影。

关于钓鱼杆上的按钮，有一个类似小摇杆的可以控制左右，调整下杆的地点。而旁边的一颗小按钮则是决定用的，决定好鱼饵或是下杆地点后按一下就行了。钓杆右边则是卷线器，想把鱼儿拉上来就要靠这个了。

评语

虽然笔者自己本身对钓鱼并不是很有兴趣，可是这款游戏却让我钓上瘾了，因为每次都会想挑战更大条的鱼，个人的最高记录也慢慢提升，也许就是这种挑战令此款游戏如此受欢迎的吧。



Get Bass的钓杆，用起来真的就像是拿钓杆在钓鱼。

电软特稿



3 电车で GO

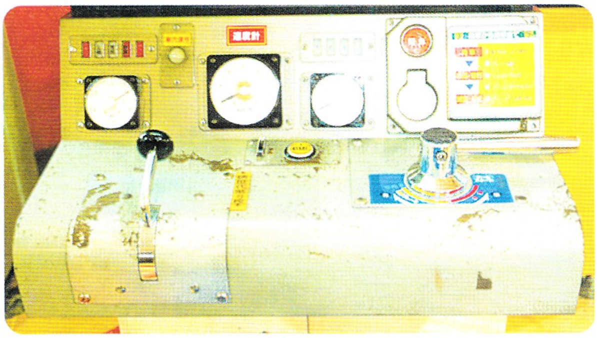
■基本资料

厂商：TAITO
评价：★★★★★★
上手难度：中上

看名称似乎像是赛车型的游戏，其实不然。它是模拟日本实际的电车驾驶，而且号称模仿得很像。电车最重要的是快吗？不是，而是要“准时”。如果你开的电车不准时，不但会交通大乱，而且还要受到乘客抗议哦，这个游戏就是模拟这样的情况而出现的。

首先我们要了解它的重点是什么。你必须在正确的时候进站，而且还必须停的跟规定距离相差不超过30公分，听起来好像不难，但其实它难得一踏胡涂，笔者不知道是没天份还是怎么的，没有一次可以开超过三个站的，真是惭愧。

评语 老实说这是个蛮不错的游戏，可惜稍嫌沉闷，如果是对这方面有兴趣的玩家应该会不亦乐乎吧。难度太高或许会让新手吃足苦头，但小试一下身手，尝尝电车司机的辛苦也蛮有趣的吧。


电车で GO 的控制器就像是迷你型的电车操作杆。

娱乐篇

4 大头贴

大头贴对于现在的年轻一代来说一定不陌生，适合三五好友、或是情侣一同拍照留念，还可以增进彼此的感情，也难怪会引起相当大的流行风潮。





游戏厅小常识 4 修理篇

不知道是玩家玩的比较激动，还是机台不结实，游戏厅的台子经常会出问题。这时候就可以麻烦工作人员来修理一番，玩家在玩游戏的同时，也要好好的使用机台，让下一个玩家也能够享受到游戏的乐趣。


看这位老兄多辛苦地修这匹“马”啊，爱护哦。

5 夹娃娃机

夹娃娃机现在已经是最常见的游戏机之一了，不论是什么样的游戏厅，只要摆上一两台一定有许多MM去抓啊，但里面的玩具娃娃一定要够吸引人哦。不过店家都会把夹子调得很松，然后在夹到东西的时候通常会一直晃啊晃，东西很容易就掉了，运气要很好才夹到。

KEYWORD ● TV GAME

在家享受街机厅的快感吧！

家用篇

因为科技的进步，有许多街机在家里就可以玩得到了。只是你必须要拥有合适的游戏机才行。举凡像"DC"、"PS"、"PS2"等等都算是比较先进的游乐器，当然它们也移植推出了很多街机的游戏让你在家里就可以尽情享受。只不过工欲善其事，必先利其器，最好还要外加买一些"专用控制器"才能够完全全的感受到体感游戏的真实。

以下介绍的都是在街机有发售过的体感游戏，当然我们也会提供各个游戏的专属控制器评价如何。



1 赛车类

赛车类专用控制器的评价：再怎么说，街机一台动辄几十万，游戏机用的赛车摇杆也很难比得上，可是笔者认为目前的水准已达到70%以上，因为如果玩家你买到的是有附脚踏型油门的，真实感立刻提升不少。方向盘也有专门锁定在桌上防止滑动的设计也很好，感觉好不好也要看你买到的是那一种赛车摇杆。

模拟度评价：★★★★★★★★★★

■基本资料

1. Sega Rally 2 (DC)
2. Crazy Taxi (DC)
3. 山脊赛车5 (PS2)
4. GT 赛车3 (PS2)

赛车还有摇杆可以用，但是摩托车类型的游戏可就没有专用控制器了！

2 枪击类

■基本资料

1. 死亡之屋2 (DC)
2. VR 战警2 (DC)

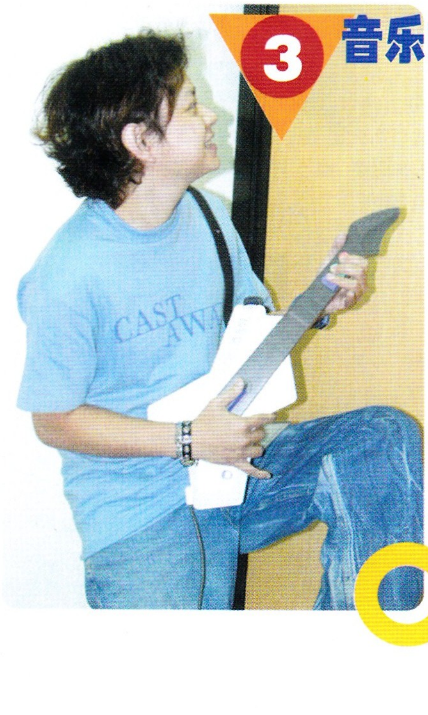
枪击游戏控制器的评价：由于街机的枪也并非很真实，所以游戏机的枪击控制器也就跟街机差不远。不过目前游戏机之中以DC的枪击游戏比较盛行，所以先介绍DC的枪击摇杆。它的横宽有点宽，为的是能够插入记忆卡(另售)。重量有点重，另外还可以插入震动包(另售)，这样就有跟街机同样的震动效果了(缺点是力量小了点)。大致上来说是相当不错的。



DC 专用枪手柄，拟真度可是相当棒的啊！

家用版的比街机版足足小了一号，而且造型酷似玩具吉他。

3 音乐类 Guitar Freaks 控制器



■基本资料

1. Guitar Freaks 3rd and Drum Mania 2nd (PS2)
2. Keyboard Mania (PS2)
3. Beat Mania IIDX 4th (PS2)

■基本资料

厂商：KONAMI

模拟度评价：★★★★★

模仿吉他形状的控制器，严格来说缺点蛮多的。第一太轻会乱动、第二按钮感应不是很完美，常常会按错音、第三使用的时候看起来很蠢(像玩具吉他)。就是因为这样所以不是很好用，但是想在家里玩的玩家就不要太挑了，要不然花钱上街玩去哦……



Drum Mania 控制器

这是模仿街机鼓的控制器，虽然意思已经有了，但是很可惜的真的不怎么样，因为鼓面太小很难打准，而且脚踏板非常难使用，跟街机的差异颇大，拟真度也就大打折扣，评价自然就不高。

■基本资料

厂商：KONAMI

模拟度评价：★★★★★



和街机版比较起来，家用版真的差很多啊。

Keyboard Mania 控制器

这是模仿钢琴键盘的控制器，这个控制实在是太完美了，跟街机比较起来除了可以折装外，并没有不一样的地方，而且触感超好，买这个回家准没错。

■基本资料

厂商：KONAMI

模拟度评价：★★★★★★★★★★



乐韵四溢

■基本资料

厂商：KONAMI

模拟度评价：★★★★★★★★★★

Beat Mania IIDX 控制器

这个是KONAMI独创的游戏，控制器却做的相当实用，不但跟街机近乎相同，而且还有能够将按键部份拆下，然后对调便可以更换1、2P的位置。对BM迷是不可不买的好东西。



这个控制器BM系列全部通吃，相当好用。

用你的双手将“狂热节拍”进行到底吧！

电软特稿

东京电玩展

MM花园之美丽无敌

到电玩展当然就一定会玩到最新的电子游戏。但是玩家们知道吗？有些人去逛电玩展除了想看最新的电玩之外，其实他们还有其他的目的…聪明的玩家们能猜出他们的目的是什么吗？





微软

元气

阿特拉斯

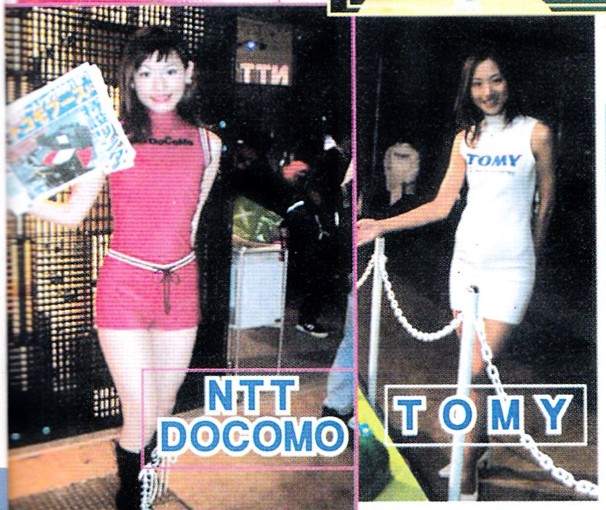
南梦宫

SEGA

史克威尔

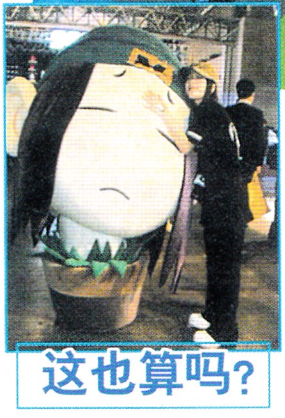
TECMO





▼「井上多罗」不晓得是公的还是母的…印象中好像是母的…

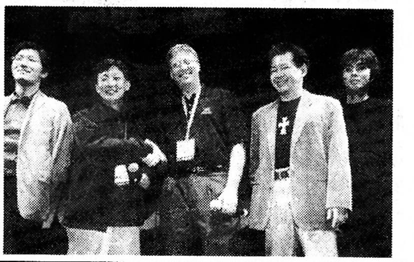




▼韩国SEED9引进日本的诡异游戏—TOMOK 也在此登场…当然她是女的…

XBOX 先进技术简介

文:装机工



→大家请看,世嘉十个子会社,五个加入XBOX,而且这五个全部是重磅。铃木裕说:"底下要做的,就是通过游戏来把XBOX基板的高性能全部发挥出来。"

XBOX 总体规格

●CPU:Intel 奔腾 III 733MHz

●64MB DDR 内存:运行频率 200MHz/带宽 6.4GB/s

●NVIDIA XGPU:运行频率 233MHz /持续多边形生成:1 亿/秒(最大 1 亿 5000 万多边形/秒)/纹理填充率:1.8 G/s

●NVIDIA APU:最大 192 路 2D 和 64 路 3D 音频流,提供完整的实时数字杜比 AC-3 解码功能,支持 3D 音频技术

●内置 8GB 硬盘(由希捷 Seagate 和西部数据 Western Digital 提供)

●5X CAV DVD-ROM(恒定角速度)

NVIDIA XGPU

XBOX 上使用的 NVIDIA 的 XGPU 是一个集成芯片,其内部整合了部分的北桥芯片,一颗运行频率为 233MHz,基于 GeForce3 核心的 GPU(图形处理器),TwinBank 内存控制单元以及一个被叫做 DASP 的部件。而在 GPU 中,为弥补使用 Intel 奔腾 III CPU 可能带来的性能不足问题,NVIDIA 特意额外加上了一个顶点描绘单元,以此来增加 XBOX 的几何运算能力。XGPU 完全硬件支持完整的 DirectX8 特效,最明显的便是可编程顶点/像素描绘单元。

可编程顶点描绘单元

不管以后的游戏画面多么复杂,其中创造的 3D 物体都是靠最简单 3 个顶点所组成的三角形构成。顶点描绘单元能接受处理大量原始的顶点数据,通过一系列计算,在不改变参数类型的前提下,自行通过改变参数数值来达到游戏开发人员所需要的对顶点的要求。可编程顶点描绘单元允许 XBOX 能够有更多的几何处理方式,而且在速度上来说,执行这样的操作比主流的 CPU 不知要快上好多,并且在同一画面中能针对不同的顶点使用不同的描绘方法。这样的顶点描绘单元对处理复杂的画面极有帮助,比如用来表现皮肤、衣服的质感以及面部表情等等。XBOX 有了这样的帮助,就好像打开了实现更加复杂的动画角色的大门——在以后的游戏中,我们甚至可以看到每一块肌肉的确切的动作;衣服不再像是铁板在身上,而是如真实布料般飘动……

像素描绘单元

它允许对单一像素进行操作,这种操作要是没有硬件支持而使用软件模拟的话会严重地影响速度。标准的 DX8 像素描绘单元要求并不是十分精确,这意味着也许稍稍限制了开发人员。(一份 id soft 程序设计师备忘录中泄露出来的话表示开发者对现在的像素描绘单元设计还是不太满意)不过总之是硬件级的支持,像素描绘单元是个十分有用的工具,和顶点描绘单元共同使用,常用来表现逼真的火的效果或者是真实的凹凸映射。

另外,最重要的一点是,XBOX 上的描绘单元的可编程的!硬件厂商其实很早就意识到自己并不能完全代替游戏开发人员的构思,所以在 XBOX 上(从 GF3 开始),游戏开发人员能完全自主操作 GPU 的运算,配合 3D GPU 指令,开发人员能做出以前从未有过的图形效果。以后,就真的只能用一句话来形容了:没有做不到的,只有想不到的!

不过现在很多朋友都知道,由于带宽的限制,很大程度上影响高级 GPU 的性能发挥,而 XBOX 只用有最大 6.4 GB/s 的带宽,而且还必须和 CPU 共享,那是不是最后 XBOX 的性能就大打折扣呢?

微软和 NVIDIA 当然不是傻子。我们平常使用的 PIII CPU 加 PC133 SD 内存大约能提供 1.1GB 的带宽,那现在就去掉这个部分,剩下约 5.3 GB/s,然后看这剩下的到底够不够?(首先说明一下,计算一个场景需要多少带宽不是太准确的,因为现在笔者并不能确定 XBOX 上 cache(高速缓存)的效率如何,顶点描绘单元所需的带宽又是多少等等。不过,幸运的是,笔者还是可以推测出一个比较接近的数值来。^-^)

XBOX 最主要的显示终端将是 NTSC 制式的电视,(北美和日本地区)大多数的游戏都将在 640×480 这一分辨率下运行,而刷新率为 60 Hz,而这两个方面就决定了对带宽要求的大大降低。(其他条件为:32 位色、32 位的 Z 轴缓冲、单像素 4 纹理以及使用三线过滤。另外将要渲染的画面很复杂,overdraw 值达到 4,要因为 Z 轴缓冲操作,将要再乘上 1.2 倍率。这样的情况相当的极端了)

计算结果:

帧缓存需要:640 × 480 × 60 × 8 × 4 × 1.2 = 707.8 MB/s

为了靠 RAMDAC(数模转换器)显示 60 Hz,所以:

640 × 480 × 60 × 4 = 73.7 MB/s

由于使用了单像素 4 纹理,三线过滤所需的 8 纹理像素以及假设有 31% 的 cache 效率,最后可得:

640 × 480 × 4 × 4 × 4 × 8 × 31% = 2.9GB/s

以上的总和为 3.7 GB/s,还不算太坏吧!^-^甚至是使用 16 个样本(texels)的各向异性过滤和只有 20% 的 cache 效率,计算结果也才 4.55 GB/s 左右,绰绰有余。不过,在使用 HRAA 后,带宽需求将增加 4 倍,这时候就不得不降为 30 FPS 了,而且有可能每像素只使用双纹理。(这时约消耗带宽 5.5GB/s)不过不管怎样,XBOX 和 GF3 不是同一个应用环境,后者常常要在 1024×768 以上的分辨率跑,而且帧速也绝不会仅限于 60FPS,所以……可能大家会问那我要真是有 HDTV 怎么办呢?呵呵,请你放心吧,就算是使用 HDTV 最高的 1280×720,这时所要求的带宽也要比在 640×480 下开 HRAA 要低!^-^

(这里,笔者并没有像以往一样热烈的讨论 XBOX 的多边形生成能力,因为对 XBOX 和它配置的硬件来说,**再着重讨论多边形的指标是可笑和完全没有任何意义的**——这个东西根本用不着我们操心,相反,笔者所期望的是看到**最先有哪个公司能把 XBOX 强大的图像性能实际应用到游戏中来!**看过 NVIDA 发布的 GF3 的演示 DEMO 的人可能都想亲自操作一番吧,如果真有那样的游戏画面,再在这里闭上眼睛说多边形,哼,见鬼去吧!)

音频部分

MCPX,是 XBOX 的媒体通讯处理器,使用 0.15 微米 7 层金属连接工艺制造、运行于 200MHz。这颗芯片中内建有一块符合 DirectSound 8.0 标准的音频处理器(audio processing unit,就是 APU 了,呵呵,其最大能处理能力为 192 路 2D 和 64 路 3D 音频流,能够实现的硬件 3D 特效包括了:反射、闭塞、回响等),一个实时的数字杜比 AC-3 解码器,10/100MB 的以太网接口,一个相当于传统的南桥的 IDE 控制器和 USB 控制器。它通过一条 AMD 专利的 800 MB/s 的 HyperTransport 总线和 XGPU 想连,通过 StreamThru 同步数据传输技术和系统同步传输数据。

虽然在电脑上 3D 音频技术出现已经很久了,不过在游戏机上实现实时 3D 音频还是第一次。XBOX 原本打算应用 Aureal 公司的 A3D 3.0 专利音频技术,但后来由于 Creative Labs 收购了 Aureal,这个计划未能实现。不过好在 NVIDIA 宣布其获得英国 Sensaura 公司的 3D 音频技术授权,也就是说 XBOX 可能会提供 Sensaura 的 Sensaura3D(类似于 A3D 1.0,支持两组喇叭)、MultiDrive(支持 4 组喇

叭)、ZoomFX、EnvironmentFX(声音渲染技术)等特性的支持。

而对PS2来说,其仅仅只能提供传统的数字杜比或不具"交互性能"的DTS功能。(也就是说只能播放录好的3D音频)前不久,EA宣布将在它的游戏《SSX Tricky》和《NHL2002》使用即时解码的DTS技术,不过笔者并不清楚其是如何实现的,不过应该是靠E-motion Engine而不是是靠其本身的音频芯片加上嵌入式的PS引擎,换句话说也就是使用软件模拟的方式实现。先不说楚软件模拟是否对性能有太大的影响,就是其他细节也不太明了,比如说同时具有发出多少的3D DTS音频流的性能等。不过,这表明XBOX的MCPX将受到挑战。尽管如此,XBOX还是在硬件上为所有的人提供了此功能,所以希望所有XBOX游戏都能支持这项优秀的技术,如果玩家的音响系统够眩,那效果是相当震撼的。

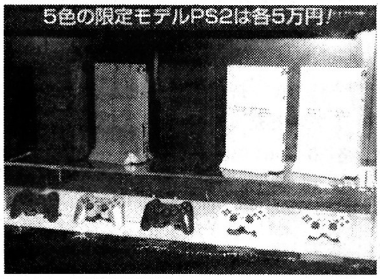
Intel CPU,这是XBOX的弱点吗?

XBOX上的3D几何计算都由XGPU完成,所以对PIII的FPU(浮点运算器)性能要求不是很高。尽管如此,快速的CPU仍能带来更高的帧速,另外,主CPU还主管整个游戏所有的物理运算、逻辑思维、各种NPC的人工智能以及管理内存。XBOX常用的640*480这样的低分辨率下,CPU将是很大一个瓶颈所在。

其实直到最后确定规格之前不久,XBOX仍计划采用AMD的CPU,只不过,到最后,Intel开出了一个AMD无法开出的令微软无法拒绝的价钱而已。现在看来,这可能是AMD犯下的一个大错!不过总的来说,使用目前的CPU是技术、性能和成本的平衡,当然更多是从成本上来考虑的,总不能"亏"得太多吧!^_^

在此,由于字数上的限制,笔者只是对XBOX的3个主要的方面作了简单的介绍,不过相信也能够让大家对XBOX的硬件性能有个大致的了解。而XBOX上还有很多和以往家用游戏机不同的地方,比如说内置的硬盘、宽带接口、就连那个被很多人骂的手柄都有很出众的设计(其内置实时语音输入功能,实际上微软本身在电脑界起外设产品是很著名的)在这里就无法一一介绍了。不过,必须要牢记,再强大的硬件对开发人员来说不过是一件工具而已,和出现好的作品没有必然的联系,而只有拥有优秀的人才才能确保做出优秀的作品!而出色的作品对游戏机来说意味着什么就不用我在这里废话了!总之一句话,开发人员的技术和创意是最重要的!最后还是那句话——祝XBOX,祝微软好运!!

编者按:XBOX是属于那种HEAVY USER喜欢的机器,就连稻船敬二达人也是这样定位。无论如何,业界更热闹了,希望大家根据自身条件踊跃购买机器。再有,如前期所述,比性能一定要有参照物,铃木裕曾笑着说(11月9日号德利麦加P41,左下角图文),"与NAOMI2相比,XBOX街机互换板的记忆体在各方面的限制都要少,从开发角度讲十分有魅力。"希望XB互换板不要扩内存!!



←这就是PS2出荷突破两千万台时全球限量销售的五色版主机,使用汽车金属漆,售价5万日元,全球共1万台。想必国内很难引进。

没有上网盘,DC也能上网

欧版的DC是带有Modem的,不过并没有随机附带WebBroswer上网碟,所以使用欧版DC的朋友至今仍然无法享受上网的乐趣,虽然近期D版的上网碟已经上市,但对于一些身处D版事业不发达地区(本地即是如此)而买不到这张碟的朋友来说,却是远水解不了近渴。不过最近在无意之中我发现了一个不用WebBroswer上网碟也可以上网的方法,现介绍给各位有需要的朋友,请笑纳。:)

首先你要有一张美版的NBA 2K1(D版的即可,不过如果你有Z版的我也不反对:)),启动游戏来到开始的菜单选择画面,进入Net-Work。这里面可供设置的项目繁多,但我们只需设置开头Basic Details中的3项,即Username——用户名(如我的163上网卡号:888340569@163);User Password——上网卡的密码;Phone——163或其它(如169等);下面的Extra Details不用管它。设置完毕,按下手柄的Start键后DC就会开始拨号,稍等一下如果出现以下的提示连接成功,则表明设置正确,恭喜!你的DC以后也可上网了!否则的话可能是设置不正确,请再认真检查一遍。

由于以上的设置会自动保存在DC的Bios中,因此即使断电后这些资料仍然会保存下来,所以以后再上网就不必再设了。另外如果想浏览网页的话,则需要换上带有DC专用浏览器Dream Passport的游戏(AeroRacing、格斗之蛇2等),至于详细的方法以前的电软有讲过,这里就不再罗嗦了。

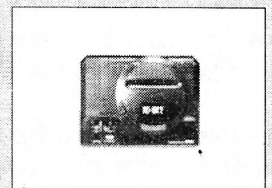
最后附上几个欧版DC的小常识:

1、欧版DC所带的Modem是33K,而美版则是56K,所以上网的速度要比美版的稍慢一些。另外,欧版DC支持220伏的电压,可用随机附带的电线连接家中的插座,。

3、欧版DC由于制式不同的原因,在玩某些游戏时会出现画面不能全屏显示以及屏幕闪烁的情况,不过这是应有现象,并不会对DC以及电视机产生什么损害,不过看久了眼睛会不舒服,最好玩半小时就休息一下。(作者:无名氏)

天语:承蒙读者对杂志的支持和厚爱,下期将刊登面向所有带猫DC玩家的一封信,是由来自江苏靖江的AERO DANCING i实战派读者寄来的"网络对战必读",以真正解渴。事实上,DC上面像PSO那样的收费游戏很少,多数游戏如DAYTONA都是完全免费的,只要我们弄清网络注册的奥妙,某些D版也能参战!

特此感谢提供者





DC可以访问的网站

1:DConline中文网(中文.DC可访问)
http://dconline.yeah.net
本站是专门为DC作的中文网站!包括攻略.金手指.记录下载等!内容全面!更新迅速欢迎访问!

2:中国DC上网玩家通讯录(中文)
http://chab.yeah.net
在这里阁下可以和中国所有用DC上网的玩家聊天。

3:PenPen个人主页(中文)
http://pen2.yeah.net
站长是个超级足球迷,其主页内容当然与足球有关!快去看看。

4:龙的传人俱乐部(中文)
http://aeroi.yeah.net
这里是中国所有在线玩AeroDancingi(飞空之舞i)的人的交流场所。

5:新浪网(中文)
http://home.sina.com
新浪.全是图片做成的.所以DC也能看到中文.就是速度有些慢。

6:VMU记录下载中心(英文)
http://www.vmucentre.co.uk
这里是英国最大的DC记录下载中心.在这里可以下载到大多数DC游戏的记录。

7:CMGSCCC金手指站点(英文)
http://www.cmgsccc.com
这里是最大的金手指网站!在这里可以得到很多游戏的金手指!

天师：您好！

多谢您赏识，在《电软》第 8 期上全文刊登了那封来信，宣传了 DP3，真是太谢谢了（作为一个世嘉爱好者，能为世嘉作宣传是最大的荣幸）！这次就针对 DP3 的快捷操作来说一说。

DP3 中手柄的快捷操作

LEVEL1——基础

一、X 键

在浏览网页时，X 键是常用到的，具体内容是：

X 键按住后 + ↑（十字键）移至网页内容最上方

X 键按住后 + ↓（十字键）移至网页内容最下方

X 键按住后 + ←（十字键）后退一页

X 键按住后 + →（十字键）前进一页

二、网址（VRL）确认

将光标对准最下边的状态格（时间表左边），按住 Y 键后再按 A 键。

三、截图

将光标对准所选图片，按住 X 键后再按 A 键，之后可以选"**はい**"保存在记忆卡中。

四、清内存（?）（**メモリキヤツシユ**）

（电脑知识我不是很了解，在上边的括号中附上了这个指令名称）

由于 DC 只有那 1.5MB 的资料储存空间，所以当这个空间被占用的差不多时，再读取新网页时的速度就会变慢，甚至读不出，这时候就需要这个指令，将浏览过的内容全部删除。

用 R 键呼出菜单，用光标对准"再读入**み**"后，按住 X 键再按 A 键，之后选"**はい**"确认。

五、对表（?）（时刻**あわせ**）和其它

将光标对准浏览器右下角的时间表，按住 A 键后再按 START 键，可以确认当前时间和已经上网经过的时间。另外，有点不可思议的是，当你在网页下载（读取）过程中打开这个时间表时，下载（读取）的速度会有少许提高，这绝不是错觉，所以当下载（读取）那些文字多，图片多的网页时，要记得用这个操作。

LEVEL2——普通

使用这个级别（LEVEL2）的操作时，要先输入以下的指令：将光标指到任意一点，按住 A 键后，快速按 START 键十次，成功后会有效果音。（我叫这为"秘密指令"）

一、履历（历史）（**りれきをみる**）

用来回顾你目前浏览过的网页名称和网址，使用方法是：按住 Y 键后再按 START 键。

二、书签（book mark）

用来叫出你已经储存在记忆卡中的网址，方法是按住 B 键后再按 START 键。

三、START 键

由于之前输入了"秘密指令"，所以 START 键变得很有用途了。主要是在输入文字（聊天或 BBS）时发挥作用。

①小文字

日语中的小文字"**あいうえわやゆよ**"很麻烦，而现在只需要按住（START）键再输入就可以得到这些小文字。

②方向

在已经写好的文字中作修改时常用，按住 START 键再移动方向（小摇杆也行）即可。

③变换

已经输入好的"假名"，按 X 键就可以进行变换，转换成汉字或符号，而用 START 键再按 X 键则是对已经变换好的汉字做出确认。START 键再按 B 键是削除文字。

LEVEL 3 危险（高手?）

这个级别的操作只有一条，首先别忘了输入"秘密指令"，之后在浏览网页时，用 R 键呼出菜单，将光标对准"中止"后，按住 X 键再按 A 键，就会显示出……

在此本人声明，每一个网页都是"版主"的心血结晶，请不要随意，拷贝和修改利用!!!!

LEVEL ? 其它（试玩版游戏密码）

在日本，这个 DP3 浏览器是免费的，一般在买 DC 时会随机附送，想得到的话，也只需给世嘉写一封"DP3 希望"的信即可，但是仍有许多好东西隐藏在 DP3 中，下面的秘技只对原版的 DP3 有效。

在没有连上互联网的情况下，用 L 键呼出菜单，选择"**ジヤンプ**"后，将原有的"http://"这几个字削除，之后输入下面的 VRL 确定即可。

X - avefront://- - - .drecum/proc/launch/1
ぐるぐる温泉**ぶち**

X - avefront://- - - .dream/proc/launch/2
ドリームフライヤ R

X - avefront://- - - .dream/proc/launch/3
コラムス

X - avefront://- - - .dream/proc/launch/4
大魔界村

X - avefront://- - - .dream/proc/launch/5
フリッキー

X - avefront://- - - .dream/proc/launch/6
ペンゴ

X - avefront://- - - .dream/proc/launch/7
ぷよぷよ

X - avefront://- - - .dream/proc/launch/8 **ドリームライブラリー**

X - avefront://- - - .dream/proc/launch/9 **ドリームパスポート** 2(DP2)

其中 3 - 7 都是试玩版，15 分钟后会强制退出。（上面这段我有点不好表达，可能是语文太差，这些密码的前段是完全相同的，只需在后面加入不同数字便可）

后记

在我写这封信时，DP 的最新版 DP PREMIER 也已推出。由于是随日刊《**ファミ**通 DC》附赠，所以我没有机会得到，但从使用过的人看反响，与 DP3 很相似，变化不大，（也就是 PS 版《WE4》和《WE2000》的关系），主要强化的部分是"接续机器"，可以使 DC 接续 BBA（宽带网），不过在我看来，有点浪费……

DC 这个浏览器拥有免费网络电话（当然网费还要收）、即时聊天等功能，（日本版 QQ??）所以 ISAO 也推出了 Windows 版和 Mac 版，感兴趣的话，可以从这里下载：

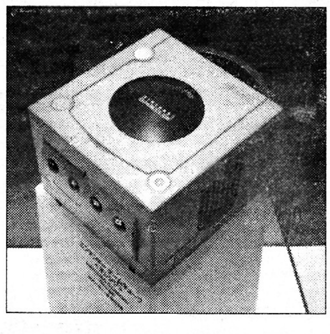
http://www.dricas.com/dp/

天师兄弟的 DAYTONA 水准如此之高，为什么不把记录传上去呢？给大陆玩家也争口气，我特意去了 DAYTONA 网站，全是日本、香港、台湾玩家的成绩，没有找到 XTT(CHN)，遗憾……

我的 DAYTONA 水准十分低，SINGLE MODE 没有几个赛道能开完，但我感到我与这个游戏很有缘，还记得在《桑巴阿明哥 2000 版》的网页中，我下载了几首新曲，断线开始玩时，发现第一首歌曲就是天师兄弟为之疯狂的"DAYTONA"!（第二首是救火英雄，其它的还有 SONICR、SONIC 大冒险，NGHTS，喷漆小子等，天师也请下载来玩（听）一下。）

还有"铁"给，太好了，我会用这些"铁"再加上自己攒的钱买一台"R7DC"（编注：这是曾在日本发售的一款黑色 DC），再刻上"GAME SOFTWARE"几个字以表留念。

沈阳 PENPEN



●因为三国战记 2 大于吞食天地 2 · 赤壁之战，所以 IGS 大于 CAPCOM。同理，中国游戏大于日本游戏。（本人看法，如有雷同，实属巧合。武汉江汉区花楼街革新巷 28 号 丁涛）/龙：花楼街？离太老街、福仙街不远吧？……

专业彩色监视器纵横谈

如今数字技术发展奇快，不仅产品，就连玩的方法也日新月异，只有紧跟时代，时刻充电，才能不被时代甩下，尽享数字科技带给我们生活上的便利及乐趣。这里就 SONY 的专业监视器，向大家做一总的简介，方便大家选购时参考。

提到 OSNY，人们都为其高档监视器折服。迄今为止 Sony 公司是全球唯一能够提供完整系列显示产品的公司，Sony 的各系列专业视频监视器覆盖了从工业、社团的应用到电视台和制作公司的宽范围的应用领域。Sony（Trinitron）特丽珑画质与可信赖的独一无二的模块化设计的完美结合使得所有这些监视器都具有出色的变通性，稳定和清晰的图像，使之能满足监控系统和工业应用等各种需要，从图象鉴定到多通道查看，它们在各种应用任务中都表现出同等的优异显示质量（当然也包括显示游戏机图象）。

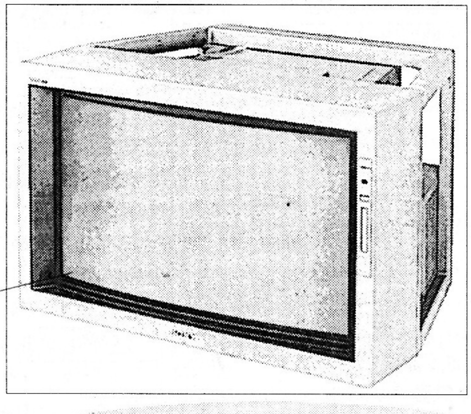
目前 Sony（Trinitron）特丽珑监视器和电视按照不同的用途可分为 KV、KX、GVM、BVM、PVM、HX 等。KV 系列属于要求一般的民用产品，KX 系列监视顺特别用于那些看中图像清晰度、稳定性、采色重现等要求的应用，而 GVM、BVM、PVM、HX 系列监视器运用了很考究的高质量程序化生产，因而能够满足作为参考监视器的要求，全面的附件以及输入解码板允许了更高的操作，但它那昂贵的价格也是和它完善的功能成正比的。

其中 KV、KX 系列是我们可以常见到的，KX 采用了主动式矩阵分子驱动技术，这在很大程度上解决了以往 KV 系列在高度、对比度和显示色彩差上的问题，从面市以来就以其沉稳的机身、细腻的画质、不乏的高贵和时尚的功能令很多业内人氏为之倾倒，这使它曾一度成为 SONY 公司最具代表性和最经典的机型之一，但因为其内部电路和芯片的制造工艺的限制，KX 系列监视器的生产成本很高。如今随着科技的进步，一些知名的监视器专用芯片生产家（SONY、JVC、日立、NEC 等）纷纷建立了大规模的芯片生产线，这就在很大的程度上降低了 KX 系列监视器的成本，使得 KX 系列的普及成为现实。

在图象方面，要取得清晰的画质离不开先进数码技术的应用。首先，这款彩监集合了 SONY 公司所有先进的彩监数码技术。其中，最吸引人的就是采用了动态对比度（Dynamic Contret）及高度瞬太改良（Luminance Transient Processing）的崭新技术，使影象永远包都保持更清晰细致、自然传神的状态。其次，是采用了 Digital Natural Motion（数码自然动画）技术，能有效清除因影象移动而产生的震动，确保画面的稳定流畅。再次，是采用了 Contrast Plus（对比度加强）Sharpness Control（清晰度控制）的数码处理影象技术，能够创造出更为鲜亮的画面。

有很多游戏发烧友总是抱怨游戏的图象，如 DC 的"莎木"中人物轮廓模糊，边缘锯齿感很强，背景层次感不分明，画面严重闪烁，进而怀疑是游戏主机的画面显示能力，其实是大家冤枉了它们，当你把它们（DC、PS、PS2）通过三基色 RGB 端子和专业纯监连接上的时候你会顿时眼前一亮，什么锯齿、毛刺、闪烁全都不复存在，你看到的只有真实自然的画面。

对大家介绍了这么多有关监视器方面的专业知识，我是想说明国内大多数电子游戏发烧友，在没有用过专业监视器之前，根本无法体验到游戏画面的真正魅力，所以监视器是能让所有游戏机显示出极限效果的终极器材！



精品店（咨询电话 62613991）资料提供：北京海淀意新游戏

索尼彩监的 KX 为民用型，PVM 为专业级，BVM 为广播级

广播级彩监都不是上面造型的，上图为民用半专业级

教训 系列

科普园地，你好！我的主机型号是 7000 型，现有教训欲公诸于众：

①我有一只组装振动手柄，可没有多久就坏了（不振动，其它完好）于是我将其拆开看个究竟：里面有一条电线（与大振动器连接的电线）断了，于是我将它接起试试！（这时正在游戏状态中，特用生化危机作开枪振动试验，谁知振了两下之后，我不小心让电线（与大振动器连接的电线）与其它金属部分碰了一下，冒出一点小火花，之后，游戏画面立即呈暂停画面，结果手柄坏了（无一键可以使用），只好重新启动。后来我又买了一只原装振动手柄，谁知在别人的机器上试一切正常，可在我的机器上用就是不振动（其它完好），以前在我的机器人使用振动手柄一切正常，就在这次事件后变得这样了，有一次我连续打三次恐龙危机 2 只要一开枪就立即呈暂停状态，之后按任何键也没用，只好重新启动。对了，还有我的记忆卡的键也消失了（记忆卡为原装透明的，以前从不丢失过记录，可这次满满 15 格记录一格也不给我留下），是否被烧坏了？还有打燃烧战车时，只要一被敌人发现，之后手柄就全部失灵了（手柄为原装振动手柄），也不能 Continue，也不能 Exit，只好重新启动。这到底是怎么回事啊？望龙哥一定要回答呀！还有，修一修大概要多少钱。（因篇幅太长，所以我也不求刊登了，只求回信，你们一定要帮我啊！Very 谢谢！）

②我还有一个问题想麻烦您。现在的 PS2 主机哪种型号比较好。怎样辨别真伪，在购机时应注意哪几点，是否能教一点小窍门之类的。（苏州旅游职业中学 朱剑）

天语：大概手柄接口处也有些问题了。从这个例子中我们得出"不宜盲目拆动机器"的教训。关于如何挑主机，我觉得一是要到信誉好的店，二是仔细辨别机器，因为机器要出问题，从外观上最易识别。

SNK

www.neogeo.co.jp

さまざまな紆余曲折を経ましたが、今月をもってSNKは、20年余りの歴史に幕を下ろすこととなりました。これまでSNKのゲームを愛してくれた皆様、誠に有り難うございます。そして、大変あつかましいお願いですが、これからも愛し続けていただければと思います。何故なら、残された私たち「S」の遺伝子を持つ者たちの未来は、ここから始まるのですから。

（株）SNK社員一同

←这是 SNK 公司在阵亡之前，向全世界支持者留下的话。SNK 品牌从此消失。

●深水蓝怎么看怎么像只尖嘴猴子，给根香蕉闪边儿凉快去！换上永濑丽子！！（湘益阳赫山区龙光桥镇 杭剑）

莎木 2●一部让我连做梦都梦见的游戏果然不错。（天津北辰大张庄镇 王洪波）/天：一款游戏卖得愈少，说明其玩家就愈核心！（DOWN）

文字:桂林 55 号车手 李翊丰(全球 No.1の达人)
编辑:北京 41 号车手 小天天(伪非 No.1の菜鸟)

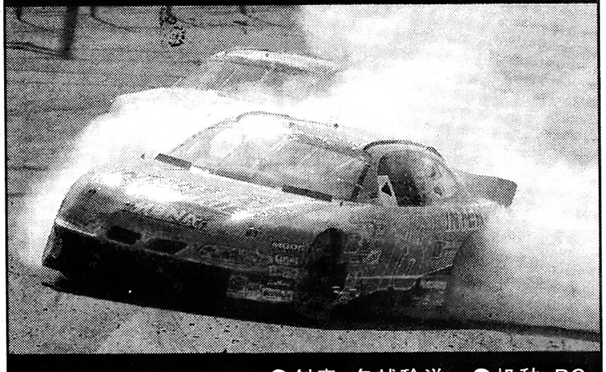
JAVELIN 梦美精神的化身 JAVELIN

①勇气
②摇杆技术过硬
③无“速度恐高症”
④“独角”已完全掌握并有使用硬胎的冲动

火箭驾驶员资格大公开
不符条件者,切勿随意乱试

http://daytona.dricas.ne.jp/

“STOCK CAR RACIN GAME 最高峰”



●创意:名越稔洋 ●机种:DC

达成以上条件者,可选择三七道狂练,只要以 2 分 10 搞定,其他的赛道就不成问题了。说明一点,火箭几乎进所有弯时,摇杆无需顶到头,所谓“行路难于上天”一说只对应“人鱼湖”,这也是我目前亟待解决的难题之一。

三七道,3 个弯顺序为 A、B、C,此道的最难点不是 C,而是 B(对于火箭而言)。从 B 弯入口处开始,370 左右油门全开:

此处的摇杆操作为(天语:有基础者,争取 500 圈内掌握)——

以下是海边道“单圈”、“总成绩”排位世界第一的达人之思路

向左 50% —(快)→ 回中 —(快)→ 向右 100% —(快)→ 回中 —(瞬间完成)→ 向左 30% —(瞬间完成)→ 回中

若前面完成得好,后面“瞬间完成”的两步可省掉。如果你的成绩在 2 分 10 秒以内,那么其他赛道就可以快速地逐一攻破。

本人还有以下宝贵经验:RINK 道的第一个弯(下坡左转),此弯按通常走法行不通。方法为:从入坡口开始,车位于左侧,进坡后马上降为 1 档,刹车至 305 后挂 3 档,左转舵,出弯。档位变换为:4→1→3,线路为:内→外→内→外。在其他赛道也可用到。

以上一律火箭 S 胎 MT。个人不赞成用“360 度摇杆用法”。超上级者向。

攻略部分先写到这儿,我已尽了全力。火箭部分请一定择期刊登,因为有读者询问该车的驾驶法(如:山东程占伟)。

下面给你介绍一下桂林,我们这儿除了山水很美以外,其他都很……人们对游戏的品味很差,世嘉迷被视为另类,买正版被视为疯子,电软要月初才买到……街机方面,我们这儿最好最新的机台为“四联拉力 2”和“打鬼 2”,且全桂林仅此一家。这令自诩为“街机狂热分子”的我感到很痛苦,而更痛苦的还在后头。机厅有一现象:凡是 NAMCO 的机台一律爆满,凡是 SEGA 的机台都空无一人(国庆节也不例外)。原因是机迷很少。尤其以 VF2(至今无 3 代,4 代就不用想了)、梦美 1(亦无 2 代)、拉力 2 为代表,以上三机台的空闲率几乎为百分之百(毫不夸张)。

我从不碰 NAMCO 和 SNK,每次进出机厅我会按惯例买“一捧”硬币、一包烟、一瓶水,然后游走于 SEGA 机台之间,但求与人一战。后来走烦了,干脆往“拉力 2”那儿一坐就是半天,也不会有人来挑战,这时烟抽完了,币玩完了,只好空手而回。这导致我的实战经验很少,但我自认为我的心理素质很好,然而机厅乃卧虎藏龙之地,我常被暴踩。另外,我系“真侍魂”达人……

DC 方面…我曾发誓梦美一定要入手……(天:已替你买到)

……lyf.chn@163.com 是我的信箱,我知你最近很忙,还给你添这么多麻烦,真是该死,还请你在写完“莎木 2”攻略后,有空闲时给我来信。关于莎……不要让铁杆们失望,只是别登在《菜鸟通》上,因为“菜鸟”一词有损莎木的精神。写攻略的辛苦我是深有体会的,请注意休息。对于我来说,写攻略比练“火箭”还难(真的!)。由此向你致以最崇高的敬意。

请别称我为铁杆——因为我不配;请别称我为达人——因为我还不是;请别刊登信中除了攻略部分以外的废话——因为我已够丢人的了。

这期电软非常出色,非常硬派,“绝色特典”真是绝了,山内一典的照片真够“炫”!(有劳天师了)

请代我向龙哥问好,他的栏目我也一直很喜欢。再次向你与龙哥致以最崇高的敬意!别忘了你我的约定——“沙漠城”一战我期待已久。保重!

罪人 李翊丰

致“DAYTONA USA 世界第一人”李翊丰:

1、“360 度摇杆法”,以我个人的手法,为了保持操作的连惯性确有用到。当然多数情况下我必须遵循“左右百分比”标准 ANALOG 操作。但并非我的方法无效,只是这“关子”没卖好,没说清。

2、街机在中国,衰极。

3、你不是达人,难道我是达人?说实话,我还真为 GT3 做了一些东西。本来还能做更深的,但考虑到玩家的实际情况……我想绝大多数夸 GT3 如何如何的人,都不懂赛车游戏的驾驶技巧。

4、“沙漠城”一仗,是 uni41 与你的约定!(说好不用火箭的!~笑)——唉,不能上网对战,真是人生一大憾事。

致各位读者、练家子:

1、不要被游戏吓倒。有些 HEAVY USER 专用游戏,的确很难——难在感觉,一种很细腻的感觉——我们称其为操作感。所有重度游戏,没有一个不用到“反射神经”。否则,只能是“扮酷”而非“硬派”。现在的“纯动手”游戏愈发的少,我们要异常珍惜。

2、莎木 1 的攻略,本刊在 2000 年增刊中登过八页,其中有我自己写的部分,有综合其他资料的部分,写得比较混乱,自己也很清楚遗漏掉很多东西,只是没有想到读者还会记得它——那个攻略比莎木晚了好几个月的。写攻略,确实不容易,天语限于才学,一般只能充当“啦啦队员”这个角色,品味游戏主要还在自己。李读者就是很好的例子。我玩莎木 2 时三天打通,其“醇和满足”的内在品质令天语陶醉,更觉难以从笔头向莎木陌生人表达。

3、这里公开一条独家权威情报,据制作人稻船敬二达人指出,鬼武者是一款纯粹面向 LIGHTER USER 的玩儿票作品,并非真正意义游戏。赚钱而已,你我不必再谈高深。电软一定会帮助大家理解游戏本质!下期龙哥热线提前请您注目。讨论继续……

INDY500●50 寸背投 × 4,1:1 真车大小,自动座位,日立电视 × 2,BOSE 音响若干,实为最强 ARC 筐体。六币一局。(沪黄埔厅西路 赵微元)
机战阿●枪杆子里面出金钱。(天津医科大 张霄) 世嘉●“鬼屋 2”的大部分丧尸为什么都穿牛仔裤?(石市长安区 阚文思)



永恒阿卡迪亚(美)

文:李沛峰/责编:陈洛

在那充满神秘与未知的阿卡迪亚中，伟大的航海家们驾着船在云海中穿梭往来，他们不断的探索，战斗，为了未知的宝藏，为了自己的梦想……这便是那个充满热血与冒险的年代，一个空贼们活跃的时候。而其中的佼佼者，空贼王Vyse的传说，也在这世界的一角悄悄展开了。

银色的月光下，一艘白色的小艇划过夜空，艇舱中，女主角Fina正紧张地驾着船。在她身后，Valua帝国第一指挥官的旗舰穷追不舍。一通炮击之后，Valua帝国终于将昏过去的Fina掳走了。此时，一艘空贼船从天而降，第一男主角Vyse闪亮登场。(当然还有Aika)。Valua船内的迷宫很简单，最后的Boss也很好打，注意当HP低于250是一定要回复(尤其是Aika)。这个游戏的战斗系统很特别：无论使用S－move还是Magic都要消耗SP(就是最顶上那一条)。由于SP总量一定且每回合回复数量一定(这两项会随着人数的增加及Level up而增加)因此一定要分配好每回合SP的使用，必要时还可适当蓄气(Focus)，不过本回合蓄的气只有到下回合才能使用。还有，Magic不仅会消耗SP，还要消耗1MP(无论什么魔法)。

打完Boss后，第一指挥官弃船而逃，而Vyse则将Fina带回了空贼船上。Fina醒来后，与她对话，在对话中会出现选项。选项不会影响游戏进程，但会改变Vyse的男气度。男气度越高，对你的评价也就越高，你的船员(Crew)对你的亲密度也就越高（这将直接体现在合体超杀的威力上)。当然，如果你在战斗中逃走的话，男气度也会下降哟(真损!)!离开Fina的房间来到舰桥，与掌舵的人对话，然后进入飞行模式。空贼岛就在南方，很好找。在路上可以找到“空贼的墓”。找寻的方法是：当你的罗盘乱转时，即证明此地有发现物。需要注意的是，发现物都是有时效性的，如果不及早发现或者发现了而没有尽早在“Sailor' sguild”出售，那么其价格会越来越贱，甚至被别人捷足先登。

到了空贼岛，去船长室与Dyne对话。然后他会让Vyse带Fina四处走走。出了秘密空港，与Jimmy对话，他会让你与他玩捉迷藏(4人分别藏在老婆婆家旁晾的床单 Aika家屋后，Vyse家左边的木箱中)，全部找到后，Jimmy会告诉你船长室的书架后有古怪。调查该书架，得到150G。在Aika家外面调查挂在墙上的手绢可看到Aika梳洗的样子。菜园后面，小艇停泊处和最高处各有一个宝箱。Vyse家旁的秘道中有一个Moonberry，这是学习S－move的必需品，而且数量稀少，应尽量找全(此物亦可在战斗中随机获得)。顺到自家，母亲说晚饭还没做好，让他们先出去走走。出门后碰到Aika，三人一起来到高台上看夕阳。忽然，一块月之石坠落在不远的Shrine Island上。于是Vyse决定明天去找回来。第二天起床后分别和父亲，母亲对话，可得到“紫色月煌石”(Purple Moon－stone)和回复药。去小船停泊处乘船向北即可到达Shrine Island。迷宫不难，在第一次放水后不久可在宝箱中找到一块Moonberry。建议让Aika学会“Alpha storm”，这样打起来会轻松的多。Boss傻的可以，轻松搞定。

从空贼岛出来后会发生Valua舰队空袭空贼岛事件，Fina再次被掳走，而包括Dyne在内的所有空贼也一起被擒。于是Vyse和Aika决定一起去Valua帝国救出大家。不想二人却在路上误撞鲸鱼，很命大的被一个捕鲸的胖老头Drachma救起。胖老头不仅把他俩一通臭骂，还让Vyse在船上干苦力。搬完两个箱子后，Drachma让你开船去Sailor's Island。

在Sailor's Island，Drachma竟打算把你们扔在这里不管！为了让他回心转意，Vyse决定搜集些有用的情报来说服他。这里的楼房间中有宝箱，灯塔塔顶的窗户上有一张纸。来到船员用品商店与老板对话，得知Valua帝国有一种Harpoon cannon威力超群。回到酒吧，把情报告诉Drachma，他终于答应带Vyse去Valua。可是手中却没有通行证，去sailor's guild询问，一名Nasr商人称若他们愿意送他回Nasrd，他便把自己的通行证送给你。答应下来后，出港向东即可到达Nasrad。此时会强制撞上打劫的黑空贼，空战开始。表格顶上一派代表你本次行动的安全系数，从绿到红(紫)依序为安全→危险。若某一格上有“C”标志，则代表炮击的好机会。在战斗中有时会出现选项，玩家根据当时的情况自己定夺吧(不过有时选错可会没命的)。本仗很简单，胜利后，他会把通行证给你，Vyse便可去帝国了。

一直向西北开便可来到Valua帝国。由于金色月亮的影响，这里终日被乌云所笼罩。而戒备森严的国门Grand Fortress更让人觉得异常压抑。进入帝国，这里以皇宫为分界线被分成Upper city和Lower city两部分。前者是灯火通明的贵族区，而后者则是混乱肮脏的贫民窟。Vyse等人把船停在了Lower city的港口。宝箱在升降机正对的秘道中。拿完宝箱后去酒吧与老板对话，得知明天将在刑场处死Dyne一行。乘升降机去客栈，在升降机前会发生Marco挑衅事件。在客栈入住后，Drachma从港口回来，三人一起商量关于明天劫法场的事。不想却被Marco偷听。此后会有一场追逐战，很简单，只要跟着跳就行了。Marco见无路可逃，准备钻进下水道逃生，却被Vyse抓个正着。一通争辩之后，Marco告诉Vyse可通过下水道潜入法场。第二天，带足药品，进入下水道（建议此前让Drachma学会“Tackle”）。此关会连打两个Boss打完第一个后一定要回复并存档。第一个Boss比较简单，它的全员冰系魔法和单体毒属性攻击皆无太大威胁。打死他后爬上梯子进入法场。第二个Boss执法官比较棘手，它的双线超杀可达到目标近千点HP。另一个大招亦可对全员造成500余点伤害。而且他身边的两个魔法师由也会在旁边捣乱。因此应全力做掉他身边的两个魔法师(大约三人一轮普通攻击即可干掉一个)。此后，Aika全力回复，Vyse用Incream给Drachma加攻击力。而Drachma则用“Tackle”狂殴。打赢Boss后返回下水道，沿着Marco指给你的路进入Dyne的藏匿处。他告诉Vyse，Fina被押往Valua皇宫。于是，Vyse让Drachma带父亲等人先上船，自己则与Aika去救Fina(Dyne会给你黄色月煌石)。沿着下水道来到Upper city，见到Fina正被押上列车。不管三七二十一跳上列车，却发现帝国将军Galcian从后面追了过来(那家伙走得很慢，不必担心被追上)。跑到车头与士兵大战一场后救下Fina。三人正准备逃走时，却被帝国将军Galcian拦住了去路。危急关头，Drachma驾船赶到，将三人救下。来到Grand fortress与前来拦截的Valua军舰一场恶战。由于你此时已拥有了Harpoon cannon，因此，不必着急，稳住第一回合，第二回合用Harpoon cannon一击必杀。注意：Harpoon cannon只能在揭示栏中有金色箭头标志时才能发射，而且无论什么条件下，Harpoon cannon每回合只能使用一次(后来的Moonstone cannon与之同理)。由于一跑要消耗15SP，因此应注意蓄气。打赢后，全速冲出Grand fortress，“不可能破”的神话破灭了，一行人欢喜鼓舞地回到了空贼岛。

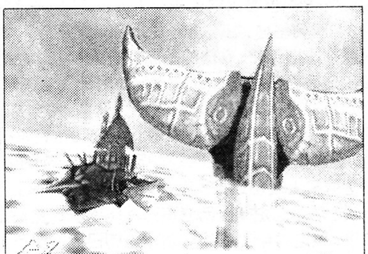




回去后，大受感动的Fina说出了真相。原来她是六个被“灭之雨”(Rain of destruction)毁灭的太古文明中白银文明的后裔(slivate)，为了阻止野心家利用太古文明遗留下的月晶石(Moon crystal)发动超级兵器Giga(巨神兵??)奉长老之命来搜集六块月晶石。并希望得到Vyse等人的协助。一口答应下来后，Cupil从Fina袖子中钻了出来。这家伙靠改变身体形状进行攻击，靠吃一种叫“Cham”的东西成长(有一种叫Chom的东西与之很相近，不过吃坏了肚子我可不负责)。每当玩家附近有“Cham”时，它在VMS上的动作会比较疯狂，而且震动包也会振个不停，直到找到为止(地下空港的入口附近有一块Cham，玩家可试着找找)。与Vyse的父母说完话后，四人便向着第一块月晶石的藏匿处－Nasr沙漠挺进。

从上次做掉空贼的地方穿过石墙向北便可来到藏有红色月晶石的金字塔。Drachma提议先去附近的城镇休整一下。于是向西来到Maramba镇。不想老胖子竟把他们扔在了这里！无奈之下，只好先去镇里转转。客栈的二楼有一个宝箱，酒吧(乘“陆行鸟”去对面)对面的秘道尽头有一个Moonberry。进入酒吧与舞女Bellena对话，她答应把自己的船借给他们。在客栈住一晚后来到码头，一行人乘船直奔金字塔。Vyse、Aika和Fina进

入神殿，而Bellena则在外等候。进入迷宫前建议先把Vyse的月煌石换成紫色，这样对付里面的火系怪物就容易的多。这里面每一个宝箱都有守卫，而且他们都不弱，拿到前一定要量力而行。而此时球滚落处左边的避难通道内有一个Moonberry(右边为Cham)。三次推石滚的顺序分别为：第一次先两边后中央；第二次先把两个蓝得推到位后再推红的。两者的顺序都是先右后前；第三次则先将两边的蓝色滚子推入，再把中央正对红滚子的蓝柱子推入，最后是红色进洞。第三次推完后，再回来放水令熔岩凝固，即可进入Boss的房间。打Boss前，建一玩家将三个人的冰系魔法(紫色月煌石的魔法)练至二级，这样打起来时轻松加愉快。做掉这个白痴后，拿到红色月晶石。出了金字塔，月晶石却被Bellena骗走。原来她是Valua帝国舰队第四指挥官。那家伙竟用月晶石发动了红Giga－Recumen。危急关头。Drachma驾船赶回救下了Vyse一行。紧接着，一场与Giga的死斗展开了。Recumen的HP是无限的，因此不必胡乱浪费SP。注意红格(有时甚至是紫格)前一定要防御，挨打后一定要加血。这家伙的攻击力是递增的(攻击方式与巨神兵如出一辙)。第一炮5000多，第二炮进7000，第三炮8500多。当可以发射Harpoon cannon时一定要射，这样可以打外它的准星，少挨一炮。当出现选项时，一定要选打头。这样再过一到两回合，你就可以溜了。然后，调转船头，直取第四指挥官的旗舰Lynx。这家伙会使用攻击性魔法，不过威力不大，所要注意的是它的Secondary cannon和Torpedo。二者的攻击是有延迟性的。即是说本次发射的炮弹你可能会在下次甚至回合才能挨上。如果和主炮一起三炮同时挨上……如果你没防御，我会为你祈祷。(玩家有钱后也可以这么干)。在与Lynx对峙的同时，找机会绕道它的背后，这样才有机会发射Harpoon cannon。胜利后，第四指挥官封印了Giga并交出了月晶石。在此之余，他告诉Vyse，Valua帝国正在Ixa'taka寻找绿色月晶石，并叫他不要低估帝国舰队的力量。进入飞行模式后，系统揭示玩家也可在战斗中使用攻击性魔法了。



从金字塔出来后回Maramba补给一下，在向南走即可到达南大洋(South ocean)。南大洋中风力奇强，玩家的船速会大大降低。而且此处地雷奇多，因此建议Aika学会"Lambda Burst"船国难大洋后，即可看到Ixa'taka了。

一直向前飞，便可来到Horteka，这里地形比较复杂，建议玩家多转转熟悉一下。先去找村长，他会告诉你国王的藏身之处。从村长家出来后，就可以与村人进行贸易了。沿道具点旁的滑竿爬上，可在缆车的终点找到一个Moonberry。酒吧二楼、村长家旁的高台上以及落难船的轮机室后各有一个宝箱。去落难船与Hans对话，他会给你Moon－stone fuel并请你去救他的父亲。出了Horteka向北，会遇到Valua舰队第五指挥官De Loco。这家伙并不是很强，注意一下它的Flame cannon即可。打掉这家伙后再向北，即可来到皇宫。向国王说明来由，他会让你去Moon stone矿山救他的最高祭司，说只有他知道关于失落的王都Rixi的线索。从王宫出来后向南偏东飞即可到达矿山。这里有三种陷阱"○""X"和"△"其中"○"是稳会掉下去；"X"是肯定掉不下去；"△"则不一定。如果不慎掉下去，会被垃圾车运回起点附近。不过有些地方是要从陷阱掉下去才能拿到宝箱或继续游戏。前两个陷阱很简单，沿着"X"走过去即可。进入第一个大空洞，从左边的"△"上走过去；在第二个大空洞，从右边的"○"掉下去，再从中间的"△"掉下去即可找到Hans的父亲(此处有不少好东西，玩家可试着从别的陷阱中掉下)。他会为你修好电梯。乘电梯一路上来便可找到最高祭司的囚室(什么祭司，整个儿一老色狼)。逃出后又撞上第一指挥官和它的笨牛。用Fina的S－move"unar Glyph"将之石化，然后猛殴即可。由于石化效果会在两回合后自动解除，因此，Fina应适时地补上一下。摆平它后，一行人逃出矿山。回到国王那里，最高祭司告诉你"展翅的巨鸟和黄金的石像将指引失落的王都"。黄金的石像在皇宫旁的柱子上，而巨鸟在不远处的湖边。沿着鸟投掷的方向飞机在一根石柱下找到Rixi's Gate。进入Rixi's Gate，分别把黄金眼和鸟眼镶在门的左右两边，便可进入Rixi(进入前，建议玩家去找黑市船强化一下自己的船。)注：发现Rixi's Gate后，去与Horteka附近的船对话，给他10条鱼，他会给你一个超级Cham(此物共有三个，笔者会在后面写出)。

进入Rixi，这里一片迷雾，雾中到处是残垣断壁。在这里一定要当心一个坐在地上体型超大的"地雷"，这家伙完全有Boss级的实力。如果在人困马乏时遇上它……。逃吧……乘着飞盘进入一一座巨大的遗迹，这里宝箱奇多，以及有一个Moonberry。来到遗迹深处，见到一个人如鬼魅般站在你面前。他见到Vyse后转身就逃。而玩家的任务就是把他逼到乘飞盘逃走。这里没有"地雷"，玩家自己动动脑子吧。跟着他乘上飞盘，来到顶部的大金字塔前。登上塔顶，开始Boss战。与打笨牛时一样，用Fina的S－move"Lunar Glyph"将之石化，然后将它狂殴致死。打死它后，却发现月晶石不翼而飞。抓住那个鬼魅，才知道国王和最高祭司早已拿走了月晶石，并准备发动绿Giga－Grend。说话间，一道绿光直冲天际，Grend现身。赶忙离开Rixi，De Loco却又来捣乱。这家伙比以前强了许多，不过还是有机可乘。每次它发射Moon－stone cannon前后总会静止不动，玩家可利用这个机会猛攻(尽量用Torpedo本合Main cannon来打)。赶走De Loco后，便与Grend对决。这家伙比Recmen弱了许多，全力一击不过才2500HP；不必认真交火，待其爆走后(EVA初号机??)，用Harpoon cannon把她推进山沟就行了。胜利后，国王会交出月晶石，并告诉Vyse可从先前挂着铁网的山口飞到Valua的后面。而那里，正是金色月晶石的所在地。

从山口向东北飞出后不久会遇上一伙黑空贼上船打劫食物(!?)。三下五除二料理掉他们。进入Valua大陆后，沿着峡谷向东北飞即可到达Maw of Tartas。做掉这里的杂鱼后，得知Drachma一直在追捕的鲸鱼就在附近(当然还有进攻Nasr的计划)。离开神殿，准备开始猎鲸。入夜后，Vyse在甲板上见到Drachma，他告诉Vyse自己长年追捕鲸鱼是为了替儿子和船员报仇。就在此时，鲸鱼来袭，而在此猎鲸的帝国舰队第六指挥官Ramirez亦尾随而至。于是大家决定先解决掉Valua军舰。轻松搞定一只杂鱼后，开始猎鲸。不想却被在一旁放冷枪的Ramirez击中。无奈之下只好弃船。而Drachma确实与此船共存亡，而乘上救生艇的其他人也被冲击波打散。

Vyse醒来后，发现自己一个人躺在荒岛Crescent Isle上。首先调查山洞前的骷髅，得到班长藏宝图。然后进入山洞，可找到一个Moonberry，再向里走即可找到住宿处(如果玩家有兴趣可往烽火台处一行，会有一段全岛特写)。然后场景切换到Aika和Fna，她俩被一名叫Clara的空贼所救，而且还把她俩送到了Nasrad。集贸市场处有一个宝箱，与武器店内的白胡子老人对话可得到一个超级Cham。到客栈住下后，场景切换回Vyse。在岛上会连着做三件事。首先是找食物(也就是打"地雷"啦！)的人很弱，用S－move"counter strike"可轻松搞定。大约拿到18个meal就行了。第二天是捡木柴(把船劈了烧不就完了)，共有五处，都在树林中。第三天是找Moon stone，也有5处，注意烽火台上也有一颗。大约过了一周，Vyse被空贼Gilder所救(建议从此时起，玩家要攒些积蓄了)。向南飞到Nasrad，到客栈落脚后，场景再度切换到Aika。在酒店领完工资后，在客栈门口救起一名老者，他给了Aika半张藏宝图(与Vyse的半张正好拼成一张)。于是二人决定去寻宝。很巧，住在隔壁的Gilder和Vyse也决定去寻宝！出了王都先向东，在向北即可到达Daccat's Island。而Vyse则先去王宫向国王报告了Valua的入侵计划后才出发。这个迷宫很有趣，Aika和Vyse分别从两条不同的路进入，而且两人必须齐心协力才能顺利过关。那个剑与回力镖不断闪动的地方即是角色切换点。在第一次搬动楼梯后，两人的迷宫中各有一个Moonberry。其中Vyse场景的Moonberry藏的比较隐蔽，需要改变一下视角。本关的Boss是一冰一火两个石像，建议把4人的月煌石都换成同一颜色猛殴其中一个，在用同样的方法殴死另一个(冰火互克)。两个石像都会全员600的必杀技，合体更是全员1000多。HP较少的Fina一定要注意。干掉Boss后拿到宝藏(就是一枚金币。不过当你的声望毒达到"Vyse the fearless"时，去Nasrad可将此金币卖上大价钱)。回到Nasrad，却看到铺天盖地的Valua舰队把Nasrad夷为平地。一行人急忙逃往港口，却见到Ramirez已恭候多时。无奈之下，只好投降(他现在的HP无限)。一行人都被抓回了Valua。



狱中，Gilder的鹦鹉送来了开锁器。三人逃狱后，在门口听见Aika的惨叫声。乘电梯到二楼遇见准备非礼Aika的帝国第三指挥官Vigor(此前建议玩家让Gilder学会"Gunliner")。这家伙的攻击力不强，而他的带混乱属性的必杀只会打Aika一人(那种招式……我呕)。打倒Vigor后得到Cannon室的钥匙。乘电梯进入Cannon室，钻过炮膛来到Grand fortress外部。然后，乘升降机上楼，来到作战会议室救出Fina，并从守卫身上得到Harbor key。沿原路返回，打开右边那扇先前打不开的门进入Harbor。这段路上只要不被探照灯扫到就不会"触雷"(二楼尽头有一个Moonberry，注意拿一下)。从三楼尽头的门进去，开始Boss战。用Gilder的S－move"Gunliner"为主攻，一次可以打掉它800多HP，如果玩家在Daccat's Island找到"Daccat's Custom"，Gilder的普通攻击还会令Boss睡眠，而且成功率奇高。干掉Boss后见到帝国王子Enrique，他会带Vyse一行人进入自己的旗舰Delphinus，并要求与Vyse一起旅行，还把月晶石还给了Vyse。经过这么长时间，Vyse终于有了自己的船(而且奇强无比)。此后，马上就有一场空战，不用担心，耗到Moonstone Canon发射即可。(这玩意要消耗20SP)号称"不可能破"的Grand fortress被打穿了一个大洞，而愤怒的Ramirez只能眼睁睁地看着Delphinus渐渐远去。

成功脱离后，系统会让你在Delphinus内转一转，在舰桥两边的箱子中分别找到Moonberry和Marco(?!)，而后者会成为你的第一位船员(Crew)。到各处与伙伴对话后，回到舰桥找Gilder，他会对你进行一通说教，然后被其"女友"Clara追得落荒而逃。此后你就可以四处招揽船员了。在菜单和空战中也会多出"Crew"的选项，

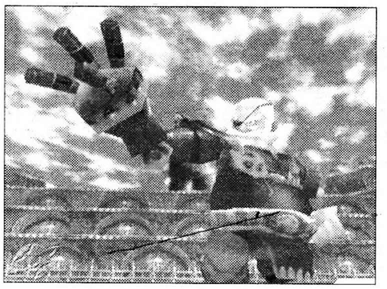


在菜单中的是船员管理。由于每个船员加入时的职业早已确定，因此，只能在这里进行正选与备选的切换，当然每个船员都是有其特殊能力的，因此，玩家应根据对其能力的需要来决定正选与备选，空战中的"Crew"项是使用某些船员的特殊能力(只能用正选的)。而其能力是什么是不会在战斗中不会有任何提示的。所以一定要事先看清楚再用，否则后果自负。关于船员的招募，游戏中可以找到22名船员。这些人有的是强制加入，有的要与之对话后才加入，还有的则要满足一定后条件才肯加入。玩家多费点心思吧！(反正笔者只找到了20名)。此后，在格斗战中会多出一个隐藏的特殊选项，而当SP满槽时，该选项即会出现。选项中有两个超杀，第一项为Prophecy:当主角队伍人员为4人，且无一人为操控不能状态时才能使用。会对敌方全员造成SP总量乘以100的伤害，换句话说，伤害度会随着Level Up而增加（怎么看怎么觉得像《Level E》中的"金铁棰"）。另一招Blue Rougues是全体正选船员的合体技，对敌方全员造成1500点伤害，并为己方全员补800HP。而这个数值也会随着船员数量的增加（只有正选才算数，且正选最多11名）和Vyse评价的提升而增加(打最终Boss时，笔者的Vyse是空贼王，用此招后，11名正选打掉Boss3000多点，己方全员加2850HP)，而且每个船员的出场POSE也是不同的。如果玩家还有什么不明白，可先到Sailor' s Island招入酒吧老板与那个装酷的混蛋，然后到附近找一艘Valua军舰试验一下。

离开Valua帝国后，直飞Crescent Isle有两个怪异的老头正在这里等你，他们会帮你改造Delphinus，并把这个岛建成你的秘密基地，而费用共需100000G!!(明白为什么要攒钱了吧……)。给他们钱后，会让你决定旗帜，随便选哪个都行(反正以后还能换)。第二天舰船改造完毕，此时你就可以穿越气流隔断了。于是，一行人决定穿过Dark rift到东方的Yafutoma寻找蓝色月晶石。从Crescent Isle一直向南来到被称为"世界尽头"的Esparanza镇。这里的地道中有一个宝箱，拿完后进入酒店与最里边的酒鬼对话，这时Fina会跑来让你去码头。到码头后与Enrique对话，看到帝国舰队第二指挥官的船队在不远处一字排开，并声称要带回王子。先不理他，在客栈住一晚(建议存一下档)后再去与之决战。此时会连打三仗。前两仗的杂鱼不足为惧，而第三仗则会与其旗舰Auriga交火。这家伙不愧为"铁壁"(缪拉??)，防御力高得吓人。不过，一开始它无甚作为，玩家可尽力狂攻。第三回合时，Auriga会用舰身冲撞，一下可打掉玩家近万点HP。躲过去的方法是提速，如水系的quika。由于提速只能维持一回合，因此一定要本回合有红格时再提速。如果你顺利躲过，你就会有一整回合的进攻机会，不必犹豫，打吧！打赢后Esparanza向东南飞可在Dark rift找到一个内旋的旋涡，从此进入Dark rift。

在这里，发光的沉船即是宝箱，其中好东西不少，玩家应注意寻找。穿过墙上的洞进入左边靠下的旋涡，会来到一堆发光物处。这里中央的发光物可找到发现物"Black Moon stone"。调转船头，可看到你面前有四个旋涡，两两成对，一对有高低差，一对并排。从并排的旋涡中右边的那个进去后，可找到一个Moonberry。若此时Polly是你的Crew，你可得到船员Robinson，沿原路返回，再从有高低差的那对中低的那个乾主，可找到一个Moonberry，然后上升高度可找到另一个旋涡，进入后撞到Boss。Bos很弱，但当他躲进旋涡后，你的任何攻击都会无效，干掉后，从Boss藏身的旋涡钻出，再向东北开，即可见到Yafutoma(此前建议玩家让Enrique学会"Royal blade")。此时会有天寇(Tenkou)来袭，由于其飞得很高，因此应多用Torpedo攻击。胜利后，敌方的Mao和Jao会强袭甲板，这二人必杀攻击为单体1000~1800HP。Fina的HP若不满的话，会被一击毙命。不过，以Enrique的"Royal blade"为主攻可轻松搞定。打赢后，进入Yafutoma。

下船后去见天皇，天皇会让你去富士山找蓝色月晶石（那玩艺是他们的传国玉玺?!)。出来后，先到王宫后的客栈回复，然后进城。在道具店后有个宝箱，把棋盘旁的桥升起后，划船进去可拿到Moonberry。整备完毕，去船上用品店与老板对话，他会带你去富士山。这里的迷宫比较easy，启动四面的开关然后从中央的大水池中掉下去，就算基本搞定。注意右边的开关，必须要从某个特定的水洞跳下去才能到达开关(失败了也不要紧，从旁边上来再重来)。从中央大水池的排水孔出来后不久可在一条叉路上找到Moonberry，去拿月晶石的路有上下两条：下面一条路什么机关也不用碰，冲过去就行。不过路上会有10只难缠的拦路虎在等着；上路有些绕远，而且需要扳动两个机关，不过没什么敌人。怎么走玩家自己决定吧。进入月晶石房间后开始Boss战。这头海龟有两个必杀技：一个是五级的水魔法攻击，可对攻击范围内的每人造成约1200点伤害；还有一个是全员体系攻击，会对全员造成1500点伤害。而且这家伙会随机令皮肤钢化一回合，此时任何攻击与魔法全部无效。而且它的回复魔法可一次加

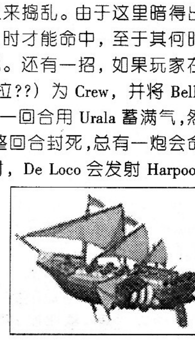


满。因此，建议玩家平时不要随便浪费SP，用普通攻击即可。待SP满后，用Prophecy解决它。干掉海龟后得到蓝色月晶石。回到Yafutoma，Valua那群阴魂不散的家伙也跟来了，他们成功地策动了政变，而Vyse与萌姬(moegi)逃到了天寇岛(Tenkou)向王子求援。在这里与Daigo王子(没想到王子竟然是天寇头子)重带军备，杀回Yafutoma。首先是Dephinus夺回作战，这战的Boss除了血长外就什么也没有了，只是他招来的杂鱼比较讨厌，让Enrique用Royal blade段Boss，剩下三人打发杂鱼。夺回Delphinus后，马上会与帝国第三指挥官的旗舰决战。这家伙的必杀奇狠，依舰体受创位置不同，伤害最高可过20000点。打它时，一定要谨记安全第一。打掉第三指挥官后，Yafutoma的卖国贼竟然发动了蓝Giga——Bluheim(造型超酷)。这次你终于可以和Giga一决高下了。Bluheim的攻击力不强，超杀Phoenix ray和Blue wind不过才能打掉6000~8000点。不过，一旦中了Blue wind的话，有好几个回合你都休想再打中它一炮。因此在红格前一定要防御或者用提升防御的道具或法术方可抗住Blue wind。还有，Bluheim速度奇快，因此在没有"C"或Moonstone cannon标志时不要乱发炮，命中率很低的。一番苦战之后，Giga终于坠毁在富士山旁。回到皇宫，Daigo会给你如何提升飞行高度的秘卷，萌姬则会成为你的船员，而天皇也很慷慨地把月晶石送给了你，离开Yafutoma后，DISCI完结。

从Yafutoma出发向东南，从一条没有碎石的峡谷进入Ixa'taka。回到Crescent Isle(建议玩家走North Ocean，上次打劫你的空贼 离开了一家Grodo's Bisto，很有趣)。Grescent Isle已经被建成了港口。从现在起，玩家可自行修整这里的建筑了。修整的方法是：与矮胖老头对话，便会出现改造选项。如果玩家在Yafutoma招到Krala的话，也可建造和式建筑(她造的喷泉很有趣)。进入作战会议室，Vyse决定去南极冰之大陆寻找紫色月晶石。一直向南略偏西飞即可到达Ice land。在这里会与一只飞蜘蛛发生空战。不必担心，这家伙奇弱。而它的下方就是冰之都Glacia。进入遗迹，守卫在会让你回答问题，答案分别为2.(ice……)、1.(may be two)、2.(……sprite)。答错也不要紧，走段弯路后又被强制送回原处。答完题后，即可进入Glacia城。在打Boss之前，建议让Vyse或Enrique学会终极S-move，然后将所有人的月煌石皆换成红色，这样就会容易得多。Boss的必杀为两列，受攻击的目标会被打掉2000多HP(Fina小心)。打完Boss后，去Giga的房门右边拿Moonberry。进入房间，会见到Drachma与他长年所追捕的鲸鱼。原来那条鲸鱼就是紫Giga，鲸死后，从其身上得到紫色月晶石。

回到Crescent Isle商量下一步作战方针。由于此时Delphinus已可进入超高（低）空领域，因此Vyse决定从Valua大陆底部进入Maw of Tartas去拿金色月晶石。先从高空飞到Maw of Tartas，再沿其旁边干涸的河谷向东南飞，然后下降；再从超低空沿河谷往回飞，即可进入地下隧道。进入后一直向左走可拿到一个Moonberry，折返后进入中央有一大块黄色水晶的路，即可见到黄Giga-Yeligar。这是个外强中干的家伙，超杀仅会打掉玩家3000HP。注意适时的绕到它底下，并在看到红格时用月石炮攻击即可轻松搞定。打掉Yeligar后，得到黄色月晶石。

回到Crescent Isle，从Gilder那里听说Valua在Shrine Island下建了秘密基地，并准备从那里进入Deep Sky。于是Vyse决定去打探打探。进入秘密基地Drangrd Island，从De Loco的旗舰旁拿到新的引擎设计图。顺原路返回，却被帝国将军Galcian撞个正着。原来他已经和帝国舰队的指挥官们背叛了帝国，并试图独占6块月晶石。千钧一发之际，"缪拉"舍命保护王子等人离开了Drangrd Island。回到基地，把偷回的设计图交给瘦老头，他会帮你改造引擎，令你的船亦可进入Deep sky。引擎改造好后，回到Drangrd Island附近找到旋涡，顺着旋涡进入Deep sky。这里一片漆黑，完全要靠雷达进行搜索。雷达一次性可探测3x3的面积(按B键探测)，如果探测范围内有可疑物的话，雷达屏幕上会出现问号，如果不确定是什么，可再侦测一次。注意：无论在已测区的哪一格启动雷达，以之为中心的侦测范围内的已测区是不会有任何改变的。因此，进行再侦测时，应以未测区的某一点为中心来进行再侦测(当然，应把你想再侦测范围包进去)。确定某点即是目标后，按A键挖掘。若不幸挖到地雷，没关系，Fina和Aika一人一炮Crystaln即可解决，且命中率百分之百。注意雷达只能探测十次，十次完了必须上浮补充能量(月光能?)。而先前的探索会前功尽弃，不过挖掘过的地点还是会用X表示的。挖出Fina的沉船后，De Loco这个疯子又来捣乱。由于这里暗得出奇，因此只有等它接近时才能命中，至于其何时接近，玩家自己推算吧。还有一招，如果玩家在Yafutoma收Urala(舞拉拉??)为Crew，并将Belle设为正选。那么可在第一回合用Urala蓄满气，然后用Second Cannon将整回合封死，总有一炮会命中的……打得差不多时，De Loco会发射Harpoon Cannon，然后第二轮战斗开始。此时命中率比刚才更低，不过它的命中率会大大提升。如果被它的主炮击中，至少8000HP就没了（笔者



曾被它一炮消下 18000HP)。一番苦战之后 De Loco 终于藏身云底。回到正常世界，去 Sailor' s Island 送 Enrique 回 Valua 帝国，然后回到 Crescent Isle。

回去后，大家为 Fina 举行欢送会，而 Fina 却有些依依不舍。此时，Ramirez 来袭，基地化为一片火海。干掉三只杂鱼后会与这家伙干上一仗，不过这家伙的 HP 是无限的。打输后，月晶石被尽数抢走。并且他还说银之长老们收集月晶石的目的是为了降下毁灭旧世界的灭之雨，而最后的银色月晶石正藏在每一位银之民的体内。说完便要夺取 Fina 体内的月晶石。危急关头，众人被 Gilder 救下。此后的几天，Fina 经过一番激烈的思想斗争后，决定去银之岛见长老。

乘坐 Fina 的小艇来到银之岛。这里是个重力混乱的世界(玩家不要以为出了 Bug)，为宫上下颠倒、乱七八糟，不过好在没有地雷，玩家自己去转吧。这里有两个 Moonberry，一定要好好找。来到银之岛的核心，见到长老。长老告诉 Vyse 等人正是自己当年用银 Giga 降下灭之雨毁灭了太古的阿卡迪亚，现在他们打算借助 6 块月晶石的力量把银 Giga 从 Deep sky 中的银之大陆——Soltis 中解放，再次降下灭之雨，重新改造世界。当然不能答应，就在争辩时，Galcian 和 Ramirez 出现，杀死长老，抢走了银之月晶石；并且狂妄的宣称，要亲自降下灭之雨来支配世界。不能再犹豫了，回到基地，乘上 Delphinus 直奔 Drangrd 要塞。

从要塞乘轨道车前往通向 Deep sky 的升降机。此时，第三指挥官 Vigor 出现。这家伙比上次强了许多，必杀技单体伤害 3600 余 HP，对 Fina 和 Aika 来说简直就是一击必杀。而他的普通攻击亦有近 800 点的伤害。稳妥一点的打法是 Vyse 和 Gilder 进行普通攻击，Aika 所 Fina 负责回复。直到攒满气用"金铁棰"(就是 Prophecy 啦!)砸死他。打赢他后，Vigor 欣然离去(这家伙此时还蛮有风度的)。



来到地下深处，见到 Gialcian 与 Ramirez 正在进行银 Giga——zelos 解封的最后工作。Vyse 等人正欲上前阻止，却被 Ramirez 招出的一只与 Shrine Island 中的 Boss 一模一样的家伙拦住你的去路。它的招式没有变，只不过威力强了许多。搞定后，Vyse 却发现 Galcian 已经发动了 Zelos，并准备升起 Soltis。无奈之下，只好逃跑。回去时却发现轨道车无法动作，只好从铁路上跑回去。铁路是会塌方的，一定要快跑。好容易跑回了 Dangrd Island，就只见身后的 Soltis 正徐徐升起，天地为之变色，升起后的 Soltis 立即发动灭之雨，将整个 Valua 帝国夷为平地。无奈于 Soltis 的防护屏，Vyse 等人只好先回 Crescent Isle 从长计议。

回到 Crescent Isle，Vyse 等人对 Soltis 的防护屏无计可施，一筹莫展之际，九死一生的 Enrique 与第五指挥官来到作战会议室，称 Galcian 明日将出行；而你的许多朋友和对手也前来为你助威。信心大增的 Vyse 决定明天一早出发决战。当然，第五指挥官来辞行，并要求 Vyse 去安慰 Fina 和 Aika。二人分别在旗帜下和作战会议室前，玩家愿意怎么做就随便了。第二天，来到 Soltis 与 Galcian 决战。在此前应先买足药品，如果玩家已将 Ilchyms 收为 Crew，去他那里给他 4000 元，他会给你十个 Ilcymsix，可令全员 HP、MP 全满(不能在战斗中使用)。

到达 Soltis 后会有连续三场的空战，前两只杂鱼可轻松解决，第三场战斗将直接面对 Galcian 的要塞 Hydrn。这家伙的 HP 长的吓人(绝对可以和总 Boss"Zelos"相匹敌)，而且还会 8000 点的回复。一开始它并无什么威胁，不过，几回合后，它便会亮出超杀，可造成约 15000 点的伤害。玩家不要操之过急，慢慢磨吧(此仅笔者约打了半个小时)。干掉后，登陆 Hydrn 要塞。在炮台上有 4 个门，最左边的门里有一个 Moonberry，从最右边的门下去，即可来到舰桥与 Galcian 对决。在此前，建议玩家至少至练到 42 级。这家伙的单体可达 3700 点伤害，而且还会电系 6 级和银系 5 级的法术。玩家一定要牢记"安全第一"，在有安全保障时，用"金铁棰"和 Vyse 的终级 S-move"Priate warth"来做掉他；Fina 和 Aika 除了使用道具和法术外，其它时候就防御吧。只有这样才能在超杀下保住一条命(反正，它两的攻击可忽略不计，被 Counter，反而不爽)；至于 Gilder，蓄气吧，闲来无事用普通攻击打它两下也行，反正它的血长一下打不死。千辛万苦打赢后，这家伙却坐着逃生艇溜了，眼看他就要进入 Soltis 的防护屏，却见第五指挥官驾着船撞向逃生艇，心满意足的和心爱的男人同归于尽。而 Soltis 内，悲痛欲绝的 Ramirez 发动 Zelos 准备再次降下灭之雨。眼看大地又要生灵涂炭，却只见银之岛从天而降，挡下了 Zelos 的死光，长老们在最后一刻终于明白了自己的错误，并决定以死谢罪。银之岛撞碎了 Soltis 防护屏，Vyse 等人乘虚而入。此时会有一段玩家自主的飞行时间，建议玩家用全部的财产去买药吧，还有一定要买几个 Complete kit 以备不测。

进入 Soltis 后，一行人发现 Shrine island 原来是 Soltis 的一部分。于是 Vyse 决定从那里侵入。轰碎守门的蠢蛋后，进入 Shrine island。从此处进入 Soltis，发现这里是一个传送点迷宫。不过这里还算简单，路上会有一个 Moonberry(最后一个)，注意找一下。最后进入 Soltis 核心，见到 Ramirez(此前，应该让 Fina 学会 Lunar Cleaning)，又是一场恶战。这家伙有三个超杀：Sliver Eclipess：全员 2200 左右 HP，Sliver tundre：单体 3500HP，以及 Destruction：全员 700HP 且辅助效果全部消除。而且他还会银系最高级法术 Entrnem，单体一击必杀且每击必中。打他的方法和 Galcian 差不多，不过注意当他令我方攻击力下降时，一定要用 Fina 的 Lunar Cleaning 或物品消除，否则 Vyse 的"Praite warth"威力减半。一场拉锯战后，疯狂的 Ramcrez 与 Zelos 合体。Vyse 一行只好逃回 Delphinus 与 Zelos 展开一场空战。一开始这家伙的威力一般，Moon Ray 一炮至多 9500HP。用 Urala 一回合加满 SP 照准其中心猛攻吧。大约 Zelos 被打掉 1/4HP 后，会进行变身，威力空前加强。Great Moon Ray 一炮 12000 而 Judgement 更是一击 20000；更可怕的是，这家伙有一时一回合内一招一次，因此，玩家看到红(紫)格时一定要事先防御，HP 低于 18000 时一定要补满，安全第一。当其血还剩约 1/3 时，它的"外皮"会逐渐脱落，此时它又会变弱，一炮"月之婉歌"(Moon Lament)也就 12000。几经波折，Zelos 终于炸成了碎片。不想其核心却落在了甲板上，最终之战在甲板上展开了。这家伙就是个强化版的 Ramirez，只不过 Sliver Eclipse 被换成了 Sliver Nightmare；其余招式基本没变，只是威力加强；Sliver Nightmare 会控制我方某一成员一回合，并且他会随机用自己的攻击型 S-move 殴打我方成员(真阴哪!)。搞定后，一切恶梦终于在 Ramirez 绝望的叫声中落下帷幕。Enrique 与萌姬结婚并开始重建 Valua；Drachma 回到北大洋以捕鱼为业，终此一生；Gilder 离开了 Clara，继续寻找他的"Good Life"。而 Fine 也换上了空贼服与 Vyse 和 Aika 开始了新的旅程。

空贼王 Vyse 的传说到此结束，而阿卡迪亚的历史才刚刚开始……

■笔者找到的船员：(强制加入的不在此列)

1.Sailor' s Island 的酒吧老板 Polly，与之对话即能招揽。而酒吧对面靠在墙上装酷的家伙，给他 10000G 他就会加入。

2.Nasrad 被毁后，与高利贷商人对话，他会成为你的船员。在城墙上与炮手对话，他也会加入。

3. 在 Grodeo' s Bisto，如果玩家找到 30 个发现物，这里会有人加入。

4. 在 Dark rift 中，如果 Polly 是你的船员，在此可找到他的丈夫。

5. 在 Yafutoma 乘船(木桶?)从瀑布掉下去，与 Krala 对话，然后乘船去餐厅与 Urala 对话，二姐妹都会加入。

6. 如果玩家在的 Sailor' s Island 灯塔处找到一张纸片，去在 Horteka 村长家旁的山顶和酒吧中都会有人加入。

7. 回空贼岛与小狗对话，他会成为你的伙伴。

8. 从回来后，去 Esparanza 镇酒吧与先前的酒鬼对话，他会加入。

9. 地图北方高空域中部有 Ilcymis 岛，如果玩家学会了银系法术"Risemel"，里面会有人加入。

10. 地图得最东南有一个岛，如果玩家评价在"Vyse the fearless"上时，里面的武器商会加入。

11.Soltis 大陆附近的一艘船上会有人加入。

■Cham 一览：

1. 空贼岛地下入口不远处。

2.Shrine Island 内部，去前方的最后一个楼梯附近路的尽头(那是条死胡同)。玩家可最后再来拿。

3.Sailor's Island 的灯塔顶。

4.Maramba 客栈二楼。

5. 金字塔神殿内第二次石球滚落处右边的躲避通道内。

6.Horteka 前往落难船的场景切换处。

7.Ixa'taka 国王的避难所入口附近。

8.Moonstone 矿山入口附近。

9.Moonstone 矿山第一个大空洞中央"△"附近。

10.Rixi's Gate 左方。

11.Rixi 巨大建筑物左边最高处。

12.Grodo's Bisto 餐厅内。

13.Daccat's Island 入口(Aika 场合)。

14.Daccat's Island 内部。

15.Nasrad 喷水池附近(被毁后)。

16.Delphinus 甲板。

17.Crescent Isle 烽火台附近。

18.Crescent Isle 旗帜下(改建后)。

19.Esparanza 镇地下。

20.Yafutoma 旁边有瀑布的木桶码头附近。

21. 富士山中央大水池下去后不久。

22. 天冠岛。

23.Glacia 遗迹入口附近。

24.Glacia 遗迹 Boss 战对面的亭子内。

25.Ichymis 家中。

26.Nasrad，Aika 打工工资。

27. 最后迷宫中，三个同心圆，中间那圈，离 Soltis 遗迹入口最近的厅中。

28.Soltis 遗迹第一个传送点附近。

29. 某个很有特点的岛上……(自己找去吧!)

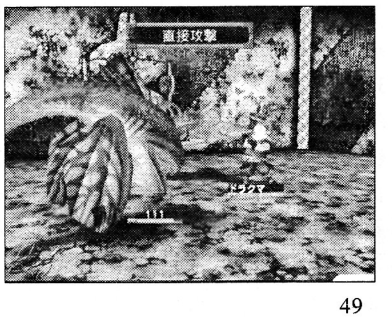
■超级 Cham：

1.Rixi 发现后，给 Horteka 附近的船 10 条鱼。

2.Nasrad 武器商人处，与白胡子老人对话。(Aika 场合)

3. 从 Yafutoma 回来后，接受 Esparanza 镇酒吧女孩的委托。Kabal 在 Grodo's Bisto；Gentum 在 Nasrad 道具店与老板对话后得到；Khale 在发现物 Spice Island。

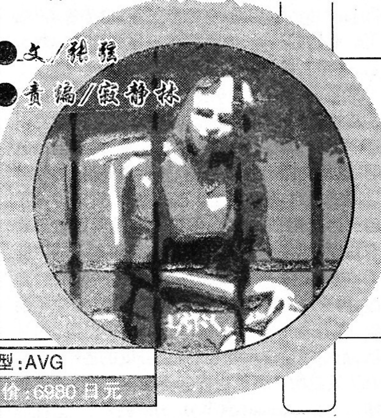
(全文完)





AVG 游戏谜题赏析
——兼评《寂静岭 2》的谜题设置





●文/张弦
●责编/寂静林

PS2	厂商:KONAMI	类型:AVG
	发售日:2001.9.27	售价:6980 日元

对于一个 AVG 游戏来说，谜题是其相当重要的组成部分。解谜是玩此类游戏的主要乐趣之一。

谜题的表现方式有很多种：或是寻找路径、寻找道具，或是根据已知线索进行推理分析，或是解答数学难题、破译密码，或是从一些晦涩朦胧的文字中猜出其隐喻意义。不同的 AVG 游戏有着不同的谜题风格。最常见的就是“寻找路径、道具”这一类，例如在 A 地找到箱柜钥匙，去 B 地打开柜子找到道具，在 C 地用道具找到房门钥匙，回 A 地用房门钥匙开门。这种风格的谜题简洁明快，不需要太复杂的逻辑推理，所以特别适合那种偏重动作型的 AVG。CAPCOM 的《生化危机》系列便以此谜题为主，到了后期的《恐龙危机 2》、《鬼武者》、《魔颤》等作品，为维持游戏的爽快感和快节奏，更将解谜过程简化，几乎完全使用这类谜题了。同样，KONAMI 的《合金装备》也以这类谜题为主。



根据已知线索进行推理分析、解答数学难题、破译密码，这类谜题很适合那些喜爱推理的玩家，就解谜过程来说也显得更为曲折，玩家的成就感也更大。《生化危机》系列中也有不少这类谜题，比如一代的“按年龄次序排列画像”、《代号维罗尼卡》中“按家族历代主持顺序排列画面”，都属于推理类的经典谜题。数学题和密码类在《生化危机 3》、《恐龙危机》、《代号维罗尼卡》中使用较多，例如《生化危机 3》中污水处理场的音阶谜题、《恐龙危机》中的魔方组合、《代号维罗尼卡》中的“倒油难题”等。不过这类谜题有时候也会让人有“为解谜而解谜”，谜题游离于情节之外的感觉。特别是《恐龙危机》中，庞大的恐龙研究基地居然大量使用“魔方组合”类谜题作为开门的密码，让人不由惊叹这些科研人员的童心未泯。

根据一段文字产生联想，进而判断、推理、解谜，应该说是一种很有意义和趣味的谜题，因为它不仅对玩家有很多综合要求，更可以在文字中蕴涵一种文化感。不过，这类谜题对玩家的文字认识能力和理解能力要求较高，倘若看不懂文字，只是凭“撞大运”瞎猜的话，那就完全丧失了乐趣。而且对于某些偏好动作的玩家来说，可能也没有很大耐心来解谜。所以，这类谜题在 CAPCOM 的 AVG 游戏中并不多见。《生化危机 2》中曾使用过类似的谜题，以扑克牌中的“国王”、“王后”、“王子”暗喻“13”、“12”、“11”，不过谜题很简单，玩家即使胡乱碰运气也能试出，并没有完全起到预设的效果。

真正活用这类谜题，并使其风格化的，当属 KONAMI 的《寂静岭》系列。

作为一部动作、解谜、剧情共存的 AVG 游戏，《寂静岭》与当时已如日中天的《生化危机》系列确实颇有一些相似之处，所以，在谜题设置方面，《寂静岭》也必不可少地拥有上述各种类型的谜题。但《寂静岭》又是一部相当另类的作品，它不是如《生化危机》般仅仅演绎一个惊险紧张的故事，而是试图将潜藏在每个人心灵深处的恐惧意识发掘出来，情节极其诡异，带有强烈的意识流和个人化风格。表现在谜题设置上，就是以“文字联想推理”类谜题为主。从 PS 上的《寂静岭》一代开始，就大量使用一些晦涩朦胧的诗句作为谜题，到了 PS2 上的《寂静岭 2》，更是延续了这一风格。在这些诗句短文中，充满了宗教人文思辨色彩，催人思考的隐喻比比皆是，这与

↑纵然是将 AVG 游戏推向最高峰的 BIO，见到 SH 也得甘拜下风……

《寂静岭》故事本身的风格极为吻合。《寂静岭》是一个关于女巫借助恶魔撒旦的力量，使自己女儿苟延残喘的故事，而《寂静岭 2》则是一个内心充满负罪感的人在赎罪之地的灵异经历，谜题的设置都与这些剧情浑然天成、密不可分。

PS 版《寂静岭》带有浓郁的宗教色彩，其中的谜题多为一些带有英国维多利亚时代古诗风格的短句。比如《七只哑鸟的传说》，用白羽鸟（天鹅、鹈鹕）和黑羽鸟（乌鸦）来隐喻钢琴上的弹不出声的黑白琴键。又如异界病院门上的那首诗，以红日、蓝天、蒲公英、紫苜宿等自然景观隐喻各种颜色的石牌。玩家需要先找到其对应关系，然后根据诗句的含义进行分析推理，找出其正确的组合顺序。

PS2 上的《寂静岭 2》是一个探讨人内心"犯罪感"潜意识的作品，所以大量的谜题就跟"罪"有关。而且，《寂静岭 2》还很有创意地将动作难度跟解谜难度分离，解谜难度本身就分"易"、"中"、"难"三档，不同难度下，谜面、谜底都不同，这样，很多谜题就有三种谜面，从简单易懂到晦涩朦胧。谜题牵涉到对宗教、法律、圣经、医学、文学等许多知识和典故的掌握与理解，本身又应用了许多冷僻拗口的古语，以及大量似是而非的句子，对玩家而言是个全面的考验。

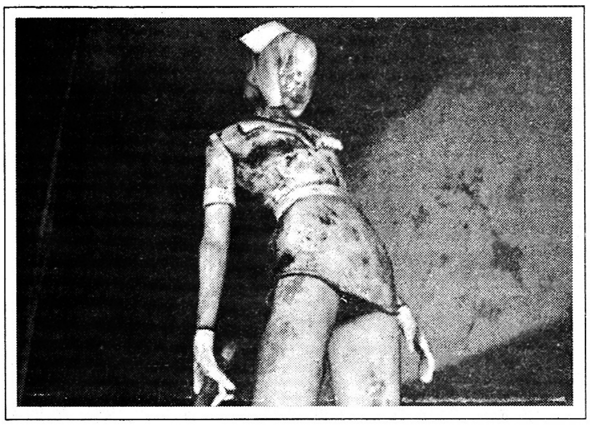
以下我们来详细分析和赏味一下《寂静岭 2》中比较有意思的谜题。

时钟之谜

在一间屋子中，要将钟的指针拨到一定位置。墙上的提示是三个名字和歪斜的箭头，自上而下分别是：HENRY，箭头斜向左上；MILDRED，箭头斜向右上；SCOTT，箭头平指右方。游戏故意用了一代主角的名字 HENRY，和一代小学的校名 MILDRED 来混淆视听。其实，这三个名字暗喻的是时钟上的时、分、秒，因为"时"是 HOUR，"分"是 MINUTE，"秒"是 SECOND，其第一个字母正和三个名字的开头第一个字母相同。由于钟面上秒针固定在 3 点这个水平位置上，正符合 SCOTT 的右平箭头，那么只要看时和分即可。"时"在斜左上，而"分"在右斜上，这局面只有 9 点 10 分左右才会形成。于是，大致将时钟拨到这个位置，再小心微调，听到"卡嗒"一声即大功告成。

保险箱之谜

在居民楼里有一个保险箱，上面有拨盘。在隔壁厕所满是污血的马桶里找到一张纸，上面用字母、数字、左右箭头构成一串符号。这就是打开保险箱的密码。其中，数字表示拨盘上的数字，右箭头表示"正转"，左箭头表示"反转"，依此转动拨盘便可。在上级难度中，混合有字母，仔细分析一下，就可以知道那字母其实是罗马数字，例如 V 代表 5，



X 代表 10，将它同阿拉伯数字相加，其和便是拨盘上的数字。

硬币之谜

将 3 枚硬币按一定位置放在 5 个洞中的三处。三枚硬币分别是蛇、老人、女人。而女人那枚，又特意注明了是"囚犯"。台子上有一首诗歌，根据诗歌的内在寓意进行判断。这个谜题分三种难度，所以台子上的诗也就有三种。

初级模式：右侧有个女子，左边是位老人，爬行动物居中，仅剩两个空洞，恐怖尚未来临，只待谜题解开。

从以上诗句很容易就能看出，将老人、蛇、女人三个硬币依次放入 1、3、5 空洞即可。

中级模式：一端尽头是她的诱惑者，女人身后吹来了风，虚无缥缈远离他们，老人不在诱惑者边，却紧靠囚犯的左侧。

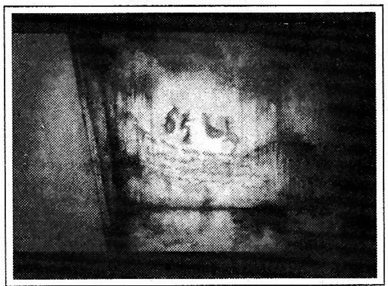
"她的诱惑者"，源自《圣经》中蛇诱惑夏娃的典故，所以指的是蛇。女人身后有风，说明女人的后面是空洞。虚无飘渺远离他们，说明离他们最远的那一端是空洞，也就是说，"1"和"5"应该是空洞和蛇。老人在囚犯左边，囚犯就是女子，那么就是说老人在女人左边。所以正解是：将老人、女人、蛇依次放入 2、3、5 空洞。

上级模式：第一个位置被沉默者占据，它的边上有一个智者，连脚趾也没有的东西隐藏在他身旁，诱惑者远离男人却靠近女人，无论男女都可看得到它。

"沉默者"应该理解为空洞，边上的智者是老人，"没有脚趾"、"诱惑者"指的是蛇，既然是隐藏，就不可能紧靠老人，所以他们中间应该有一个空洞。诱惑者远离男人却靠近女人，说明蛇在女人边上。而"无论男女都看得到它"，说明蛇的位置在老人和女人之间（否则视线被挡）。由此可以推断出正解为：将老人、蛇、女人依次放入 2、4、5 空洞中。

血字之谜

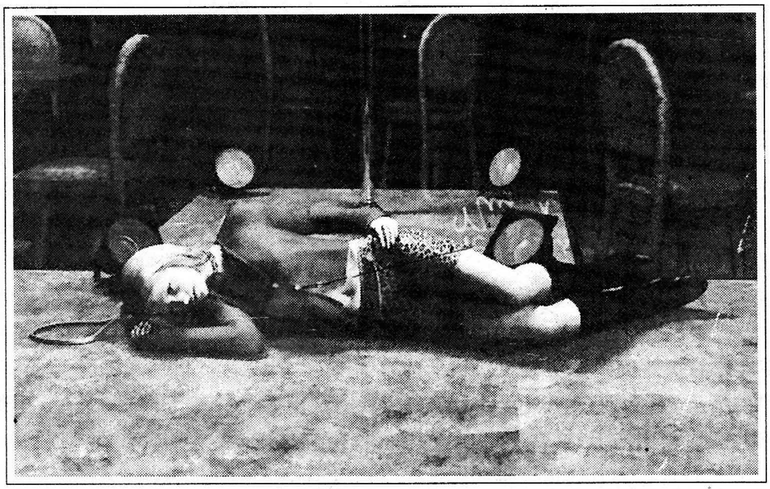
在病院墙上有血字，为 4 个阿拉伯数字，这是开启二楼病房密码箱的密码之一。三个难度的区别在于血字的模



糊程度。由于每次的数字都是随机的，所以只有用心辨认，在上级难度中，要辨出这个数字还真要有点想象力。

电话猜奖之谜

这是一个极其富有创意却又很容易被人忽略的谜题。当时的剧情是，詹姆斯和玛丽亚正乘坐在医院的电梯里，忽然詹姆斯袋中的收音机响了，传来一个男子的声音："欢迎收听电话抽奖实况节目。本次活动特邀嘉宾为詹姆斯·桑德兰。第一个问题，寂静岭是著名旅游胜地，请问它的公园叫什么名字？1、寂静岭公园，2、恐怖主题公园，3、湖滨娱乐公园；第二个问题，一对姐妹被利斧劈杀，断肢惨不忍睹，请问凶手是？1、苏利文，2、艾迪，3、斯各特；第三个问题，通往博物馆的那条路叫什么路？1，贝克曼大街，2、湖滨大道，3、内森·爱娃街。如果你知道答案，请去三楼储藏室领取奖品，答对有奖，答错受罚。"



这个谜题其实是考验玩家对资料的仔细程度。翻开地图，就可以看到公园的名称叫"湖滨娱乐公园"；查看过垃圾桶的旧报纸，就可以知道杀人凶手是苏利文；再查看地图，可以看见通往博物馆的那条路就叫"内森·爱娃"。所以，正确的答案是3、1、3。去三楼储藏室，可以发现一个密码箱，上面有密码锁。将313输入即可打开。

这个谜题的特色在于，是出现在突发剧情中，同时，谜面又是通过语言来表述，语速较快，很容易被人忽略。而谜底其实很简单，但不注重资料细节的人恐怕就要一筹莫展了。

地下密室之谜

当时剧情是，詹姆斯胸灯的电池用尽，等他换上电池，只见自己被毒虫包围，而密室门已锁，门旁有个小密码键盘，输入正确的密码即可出去。这个谜的特点是：密码每次都是随机的，也无法从以前的资料或周围的事物获得提示，只有研究键盘本身。可以发现键盘上有3个键颜色较白，就在这3个键内试各种排列组合，最终获得出门的密码。

人面像之谜

这是在监狱地牢深层，有一个可以全方位转动的六面体人面像。而詹姆斯身后也有一间六面体房间。人面像的转动跟六面体房间的转动是同步的。关键要将六面体房间转到一个特定位置，就是让门立在前方的地面上，可以让詹姆斯开门通过。这个谜是考察玩家的空间想象能力。

死刑犯之谜

当时剧情是，詹姆斯在一间屋子里发现6个被吊着的已被处死的绞刑犯，他们的罪名分别是：纵火、诈骗、绑架、贪污、伪造、谋杀。而在对面的一间屋子有6根绳套。墙上有一段文字，根据这段文字判断出6个死刑犯中有一个是无辜的。确定了无辜者之后，拉下相应的绳索。然后再去吊着人的房间看，如果拉对的话，便能得到钥匙。

这个谜题也是依照不同难度有三个谜面。

初级模式：这个人将一个幸福美满的家庭烧毁，他该死；那个家伙专门欺骗他人，也该被处死；那个人让我朋友失去了一条胳膊，我决不因为他被处绞刑而怜悯他。只有一个人是无罪的，失踪的孩子已经找到了，也没有证据证明是他干的，处死他既不是正义又不是为了复仇。

由此推断出那个"绑架"犯是无辜的。

中级模式：被大火烧焦的地方有三处，却没有证据证明是他干的。警察闯入他家把他逮捕，然后不经审讯很快就将他处以死刑。



其他5个人的罪行

档案都是证据确凿，只有这个纵火犯有疑点。显然，无辜者是“纵火”犯。

上级模式：我不想死，但明天我就要被拖上绞架。谁能告诉我，为什么一定要处死我？我隔壁那个男人像疯了一样说，你知道吗，我拳头痒痒就想揍人！他知道我是无辜的，可是这根本改变不了我的命运。昨天被拖出去处死的那个人是个诈骗犯，他是死有余辜。明后天有个绑架犯要被拖出去处刑，他也是确实有罪。今天那个被处死的人，什么话也没说，他知道自己贪污了公司的钱，罪不可赦，所以早已放弃了。还有一个总是孤独的人忽然彻悟，说，这下好了，我可以到黄泉去跟她相会了。再有一个纵火犯，烧了人家的屋子，也是该死的。可是我呢？我没有罪，我是被人诬告的，却也一样要死。这根本不是审判，只是为了满足某些人的杀人欲望罢了。

由以上文字分析出，那人隔壁的是犯了“伤害”罪，诈骗犯、绑架犯、贪污犯、纵火犯都被处死了，那个大彻大悟的孤独男子，分析下来应该是犯了“杀人”罪。所以，剩下的“我”就是被人诬告犯有“伪造”罪的。所以无辜者是“伪造”犯。

这个探讨“罪与非罪”的谜题设置相当好，也符合整个游戏表现犯罪心理的主题。但仍然有漏洞，主要是如果拉错绳套的话，只是会在来往途中遭遇僵尸袭击，而不会受到别的惩罚。这样，玩家即使看不懂那些文字，一个绳套一个绳套地试下来，最后还是能获得正确答案的。

八音盒之谜

有三个八音盒，分别是白雪公主、灰姑娘、美人鱼，只有将其放在正确的三个位置，才能奏响悦耳动听的音乐。这个谜题也有三种难度。

在初级模式下，将三个八音盒按任意次序放在三个点上皆可。

中级模式：三个点分别有名称，为“死去的美女”、“午夜逃走的女孩”、“哑女”。熟悉这三个童话的人都知道，死而复生的是白雪公主，半夜从王宫逃走的是灰姑娘，哑女自然就是美人鱼了。依此将三个八音盒放入即可。

上级模式：三个点的注解为：“美丽为她带来灾祸”、“为了欲望不惜让小鞋子染血”、“不幸的女子为了爱情付出一切”。王后妒忌白雪公主的美貌，所以要杀她，美丽带来灾祸的必定是白雪公主。为争穿水晶鞋，两个贪婪的女人不惜砍断自己的脚，所以小鞋子染血讲的就是“灰姑娘”的故事。剩下那个相信爱情的不幸女孩，自然就是“美人鱼”了。

这个谜题考察玩家对世界著名童话故事的了解，的确是别具一格。



以上分析了《寂静岭2》中一些富有特色的谜题。笔者觉得，好的谜题不光是做头脑体操的智力游戏，更应该同整个游戏的剧情紧密结合，并具有一定的文化格调，能让人产生回味的。《寂静岭》系列的谜题风格正是如此。尤为重要的是，《寂静岭2》并不是一个单纯注重动作的游戏，它更强调的是“思考”，玩家只有仔细阅读游戏中所有文件，详尽看过每一个事件的过场动画，认真听取游戏中每个人物的对白，并加以自己的分析、判断，才能真正感受到《寂静岭2》那深层的寓意。

□□电软快报！！

电玩新势力（以下简称“电新”）刚刚诞生就得到了读者们的热情支持。第一辑“电新”上市仅两天编辑部就收到很多读者热情洋溢的来信，从这些来信中我们感到，尽管还存在着这样那样的有待改进的问题，读者们对“电新”还是报有很大的期望的，还是希望“电新”越办越好的。这也给我们这些编者以信心，我们相信电新会以更优良的品质回报广大热爱电玩的读者们。

↓制作人的话

——**莱因**：大家好，最近一直隐藏起来，与掌柜特工黄前辈从事的秘密工作其实就是进行电玩新势力的编辑工作。电新第一辑完全属于从零作起，还不太了解众位看官的胃口，在细节方面的处理也不是很理想。不过不要紧，下一辑我会根据大家的反应对栏目内容作一定程度的调整，尽量满足大多数读者的要求。争取作到让更多的人满意！

——**特工黄**：嗨！大家好！

消失四年的特工黄又与大家见面了，来京数月本掌柜新开张了两家小店：一是专门针对网络和联机玩家的《网上俱乐部——游戏吧》（已5个月大了），二就是刚满月的VCD光盘杂志《电新》，做得不好的地方望大家多提出宝贵意见，我会继续对小二“莱因”施以“酷刑”的，好了，别忘了常来本掌柜的《游戏吧》捧场呀！



↑凭借精彩纷呈的动感画面，为您全面捕捉最新的游戏动态，低廉的价格，超值的内容，实在是不能错过。《电软》与《电玩新势力》是您的最佳伙伴！



炸弹人的故事

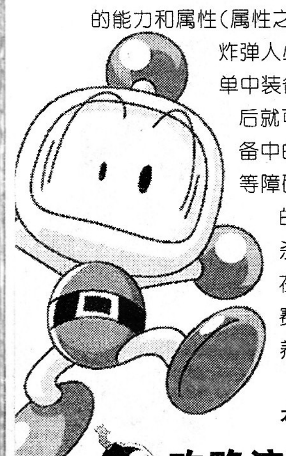
还记得小时候的"小兔埋雷"吗？想不到当初的丑小鸭成了今天 HUDSON 公司的吉祥物，在各主机上出尽风头，无数大人小孩为之迷倒。不知疲倦的炸弹人从 FC 起步，陆续炸遍了 SFC、SS、PS，现在又在掌机新贵 GBA 上推出了新的传说。还等什么，快拿起 GBA，Let's bomb!



GBA	厂商:HUDSON	类型:RPG
	发售日:2001.8.21	售价:5800日元

关于卡拉朋(Karabon)

卡拉朋是本游戏的一个重点系统。所谓的卡拉朋(Karabon)是 Phantrion 星上的一种奇特的生物，有点像口袋妖怪，各自有不同的能力和属性(属性之间的相克关系是水＞火＞土＞电＞水)，是炸弹人必不可少的朋友。有的卡拉朋必须在 R 键菜单中装备才能使用它们的特殊能力，有的只要得到后就可以使用其特殊能力，但要注意的是只有装备中的卡拉朋才能成长。游戏中炸坏草丛、石块等障碍物会出现剑、盾、星的宝物，这就是卡拉朋的食物了，分别能提高它们的攻击、防御和必杀能力，同时 HP 也上升，具体的能力值可以在菜单中查看。培养后的卡拉朋可以参加比赛获得高额奖金，不失为挣钱的好方法，而且养育卡拉朋也是本游戏的最大乐趣之一。



(注意:各种卡拉朋的详细介绍玩家参见本文最后部分)

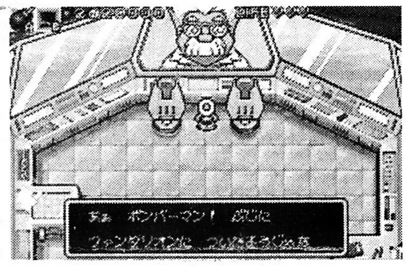
攻略流程 A 部分:草原世界

序盘，博士会给炸弹人讲解基本操作，并告知如果受伤了可以回到这里回复，也可以随时回来听操作说明，炸弹人的冒险正式开始了。在飞船着陆的 Alpha 村四处逛一逛，村子出口处有人挡着，只有和他进行卡拉朋比赛才能通过，由于现在没有只好作罢，先打听情报吧。从一个小女孩处得知她母亲的戒指被一个叫 Pommy 的卡拉朋"拿"到森林里去了，喜欢助人为乐的炸弹人自然答应帮忙给取回来。另一房子内有个摄像师，他想拍动物 Louie 的照片，可是又担心森林里出没的怪物，所以也想请炸弹人协助，并把照相机给了炸弹人。

从村子右上方进入森林，这里可以初步熟悉一下操作。树桩能够在不同区域间传送，挡路的草可以用炸弹炸开，但过一段时间后草会再生。在森林中发现了 Pommy，但它却被两颗草夹住了，样子十分可怜，看在它有戒指的面子上救了它吧(必须同时放两颗炸弹把草炸坏才能救出)。获救后的 Pommy 却连声谢谢也不说，哧溜一下跑掉了。不过也许是跑的太匆忙，丢下了戒指，这下可以完成小女孩的任务了。继续深入，终于找到了袋鼠样的 Louie，它似乎很乐意拍照，摆了个 POSE 后就消失在草丛中了。

回到 Alpha 村，把照片交给摄影师，他称赞炸弹人的摄影技术不错，给了炸弹人一张照片的拷贝和制造地雷的原料——传感器(sensor)。把传感器拿到左边有炸弹标志的炸弹商店里就可以合成出地雷(Mine)，作用:不会被怪物们发现，可放在它们行走的路线上守株待兔，但自己可千万不要踩上去。再去小女孩的房间把戒指还给小女孩，作为报答她给了炸弹人一个小回复药(Sm.Medicine)。从房间里出来就碰见了刚才在森林中逃走的 Pommy，它特地来感谢炸弹人的救命之恩并请求仲间(总算还明白知恩图报的道理)，它的能力是瞬间移动到曾经去过的村庄(哇啊……龙珠的孙悟空！)。现在终于有了自己的卡拉朋，可以去挑战村庄出口挡路的小子了。这是第一场卡拉朋比赛，相当的简单，对手的 HP 只有 3，能轻松取胜。这里简单解释一下比赛规则，每个卡拉朋只能出场一次，选好后要从九种攻防策略中选出三种应用在比赛中。比赛完全是自动的，卡拉朋只能依据制定好的策略攻防和使用必杀，战斗中 HP 被扣为零的一方即告失败。

可以出村了，打打怪物赚赚钱，顺便喂喂 Pommy。走到湖边没有了去路，这可难不倒聪明的炸弹人，把湖边尖尖的树炸倒就可以架桥了。细心的炸弹人还发现湖中有一间房屋无法到达，其中一定藏着什么秘密，还是以后再说吧。过了湖，炸弹人来到了一处窄道，前方就是 Beta 村了。刚要前进却被一阵乱箭给射了回来。正在一筹莫展之时出现了一只名字叫 Ceedrun 的卡拉朋，要与炸弹人玩个迷你游戏:预测它喷火的方向(上或下)，只要选对三次它就会加入了。Ceedrun 的能力是盾牌，按 B 键举起，可以挡住子弹之类的东西(必须装备后才能使用)。有了它就可以用盾牌抵挡箭通过窄道进入 Beta 村了。

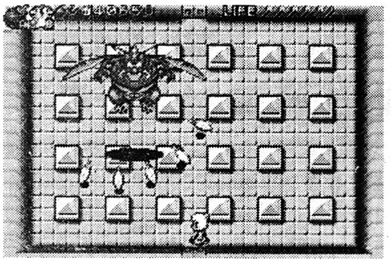


刚一进村，炸弹人就遭到一个人的质问，不相信他就是大名鼎鼎的炸弹人，让他去地下室去找一样道具来证明自己。小菜一碟，炸弹人在地下室的宝箱里找到了雷达(Radar)。出来后村人向炸弹人道歉说误会了，并说雷达是 max 留下的，看来 max 也来过这里啊。Beta 村里有商店(标有礼品盒标记)，可以购买回复药和记载 BOSS 的弱点分析的漫画书，斗技场(标有交叉的剑标记)中可以用培养的卡拉朋赚钱。





离开 Beta 村进入山谷，途中要踩下一些绿色开关后才能继续前进，最后到达了本世界 BOSS 所在的要塞。要塞中的门的打开方法不一，有的需要使用开关，有的只要消灭房间里所有敌人就可以了。注意有裂缝的墙壁，炸开的话可以进入隐藏房间，里面能得到有用的道具。这里可以得到大回复药(Lg.Medicine)，银靴(Silver Shoes)和火力上升的道具。在迷宫中的一个房间里遇到了个被囚禁的老人，他交给了炸弹人一只卡拉朋——猛犸象般的 Elifan(它的能力是推动特殊颜色的石块，不需要装备就可以使用)，并告诉炸弹人只有用 SID 装置把 Elifan 和 Pommy 融合出新的卡拉朋才能打开 BOSS 房间的门。继续前进找到 SID 装置，融合出了 P.Fangs，在 BOSS 房间前装备上就可以见到 BOSS 磁力炸弹人了。他变身为一条龙，会吐火攻击，必须先炸掉他的身体，再攻击头部。



打倒 BOSS 后，炸弹人看到了 max 留下的全息影像，得到了勇气徽章(Medal of Bravery)和一个血格，同时通向下一个世界的路也打开了。

不要着急进入海滨世界，还记得之前在路上看到的一些特殊颜色的石块吗?推动这些石块也会出现隐藏房间。在 Alpha 村上方的森林里有一个隐藏房间可以加一个血格。现在有了推动的能力，去看看吧。

流程攻略 B 部分：海滨世界

整理好了装备，炸弹人进入了海滨世界。在这个世界入口附近有一个房间，里面关着鲨鱼样的卡拉朋，要救它必须解开地下室的迷题，只要把石块炸成与右方一样形状就成功了。被救出来的卡拉朋名字是 Sharkun，能力是看到隐藏的道路(装备后才能使用其能力)。之后，炸弹人来到了 Gamma 村。

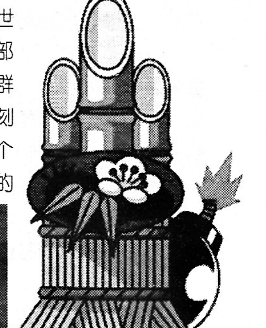
在 Gamma 村里遇见了村民 Jones，他说本村原来有一个通向 Delta 村的通道，但现在消失了，人们都很是奇怪。正说话间，刚加入的伙伴 Sharkrun 出来主动要求用它的能力帮忙。一行人出了房间，经过一番仔细查找，Sharkrun 果然在山壁上发现了被隐藏的洞口，通过山洞就到达了 Delta 村。

在 Delta 村的西边有一个渔夫，他心爱的鱼钩被一条鱼带走了(可见这个渔夫真的很菜鸟，连吃饭的家伙都能丢！)，他请炸弹人帮他找回鱼钩，并给了合成水雷的原料——水滴(raindrop)。在村中打听情报得知要下海必须用 Delta 村西北一个小女孩的卡拉朋，于是炸弹人来到西北，见到了小女孩 Lana，但她的海螺状的 Kai－man 却得病了，只有黑暗洞窟里的药才能治好。装备 Sharkrun 在附近就会发现黑暗洞窟的入口，在里面找到药后交给了 Lana，治好了 Kai－man 的病，作为感谢 Kai－man 也决定加入炸弹人的队伍。它的能力是潜水，装备后就可以进入水中，而进入水中之后就可以换成其他的卡拉朋。另外，在这里的山崖上还有一只双头龙，看样子好像下不来了，很是可怜，但目前炸弹人也爱莫能助。

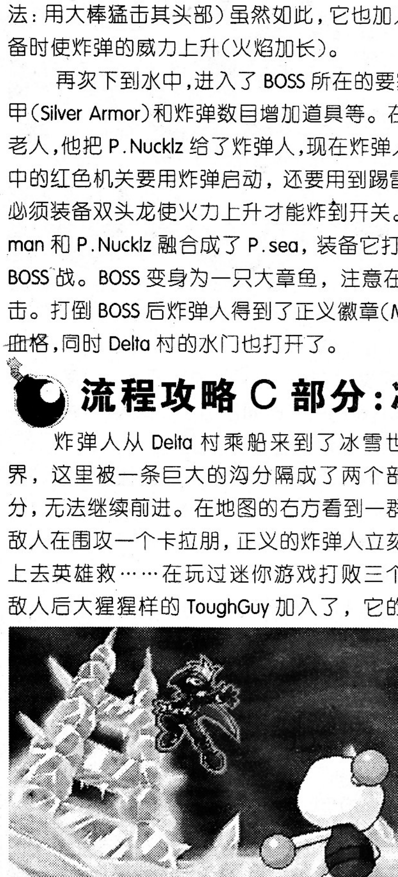
从地图的下方海边有梯子处装备 Kai－man 下水，注意水中必须使用水雷。在水中炸弹人发现了一群鱼，从其中一条鱼身上找到了鱼钩(fishhook，还给渔夫可以得到大回复药)。鱼群后的 MarinGon 为了感谢炸弹人救了他的兄弟也成为了仲间(它的能力是放置全部炸弹，装备后使用)。在海底的另一处炸弹人看到了条鲸鱼，好奇的炸弹人想凑近把这珍稀动物看得更清楚些(炸死也许会有很多的肉~-~)，却不料被它吸进大嘴里后又从气孔喷了出来。不过塞翁失马，焉知非福，刚好落到那个双头龙所在的山崖上。正好旁边有棵树，搭座桥下山，顺便也救了它吧，但双头龙还嘴硬，说不是他恐高症下不了山，只是在这里看风景……(典型的偏执狂，最好的治疗方法是曾经对付无类的休克疗法：用大棒猛击其头部)虽然如此，它也加入了炸弹人，能力是装备时使炸弹的威力上升(火焰加长)。

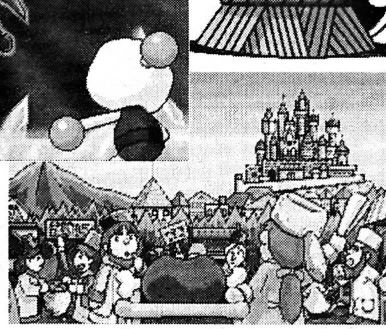
再次下到水中，进入了 BOSS 所在的要塞。这里可以找到银铠甲(Silver Armor)和炸弹数目增加道具等。在迷宫里又碰见了一个老人，他把 P.Nucklz 给了炸弹人，现在炸弹人就可以踢雷了。迷宫中的红色机关要用炸弹启动，还要用到踢雷的技巧；有的地方还必须装备双头龙使火力上升才能炸到开关。找到 SID 装置把 Kai－man 和 P.Nucklz 融合成了 P.sea，装备它打开了 BOSS 房间，开始 BOSS 战。BOSS 变身为一只大章鱼，注意在它分解的时候不能攻击。打倒 BOSS 后炸弹人得到了正义徽章(Medal of Justice)和一个血格，同时 Delta 村的水门也打开了。

流程攻略 C 部分：冰雪世界



炸弹人从 Delta 村乘船来到了冰雪世界，这里被一条巨大的沟分隔成了两个部分，无法继续前进。在地图的右方看到一群敌人在围攻一个卡拉朋，正义的炸弹人立刻上去英雄救……在玩过迷你游戏打败三个敌人后大猩猩样的 ToughGuy 加入了，它的能力是扔炸弹(先按 A 键放炸弹，再按 A 键即可举起，松开 A 键可抛出)，非常有用，一定要好好利用。有了这个能力炸弹人来到地图左方，隔着悬崖抛掷炸弹打倒了对面的小敌人。这时发生了奇妙的事情，轰隆隆的声音从上方传来，好像是雪崩似的，两块陆地之间的鸿沟被填平了(好奇怪的因果关系啊？)。

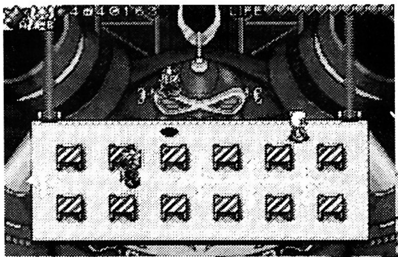


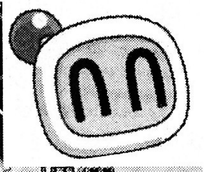


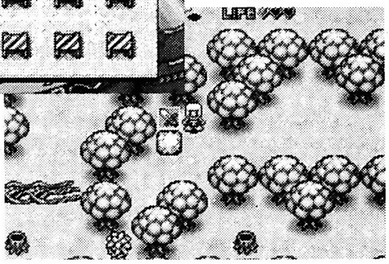
忍受着刺骨的严寒和敌人的骚扰，炸弹人来到了 Epsilon 村。村子入口处有一座桥，正是通向精灵宫殿的，不过可惜的是已经被暴风雪刮断了，没有办法，先进 Epsilon 村暖和暖和吧。

这个世界常年冰天雪地，人们都裹着厚厚的衣服，房子也都

是用冰砖砌成的，好像北极的爱斯基摩人一样。炸弹人在一间房子里发现了枚蛋，慧眼的他认出这正是能通过断桥的卡拉朋 P.Beast 的蛋。正要拿，房间主人却一把抓住他的手，说："你想要你就说嘛，你不说我怎么知道你想要呢？你不会真的想要吧……"炸弹人："我 $ % & * ……"看来是不能白拿了，还要帮个忙才行。主人要炸弹人把面粉(flour)给北方 Upsilon 村中的姐姐 Ghin，并且把她做的面包(bread)带回来。为了得到卡拉朋蛋，炸弹人只好又向北出发了(当个主角真累啊)。







途中有一处的雪人障碍会再生，需要利用到扔炸弹的技巧才能通过，大家自己动动脑筋吧，如果被困住了可以用 Pommy 的能力回到 Epsilon 村重新来。

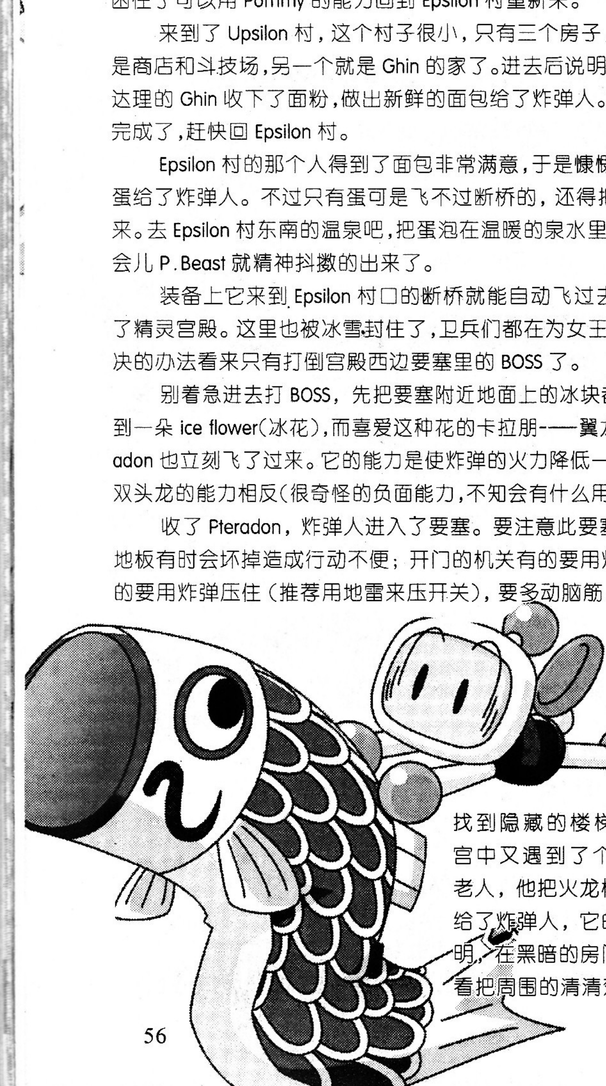
来到了 Upsilon 村，这个村子很小，只有三个房子，其中两个是商店和斗技场，另一个就是 Ghin 的家了。进去后说明来意，通情达理的 Ghin 收下了面粉，做出新鲜的面包给了炸弹人。好啦，任务完成了，赶快回 Epsilon 村。

Epsilon 村的那个人得到了面包非常满意，于是慷慨地(？)把蛋给了炸弹人。不过只有蛋可是飞不过断桥的，还得把蛋孵化出来。去 Epsilon 村东南的温泉吧，把蛋泡在温暖的泉水里，只用了一会儿 P.Beast 就精神抖擞的出来了。

装备上它来到 Epsilon 村口的断桥就能自动飞过去了，进入了精灵宫殿。这里也被冰雪封住了，卫兵们都在为女王而担心，解决的办法看来只有打倒宫殿西边要塞里的 BOSS 了。

别着急进去打 BOSS，先把要塞附近地面上的冰块都炸开会找到一朵 ice flower(冰花)，而喜爱这种花的卡拉朋——翼龙状的 Pteradon 也立刻飞了过来。它的能力是使炸弹的火力降低一级，刚好和双头龙的能力相反(很奇怪的负面能力，不知会有什么用处)。

收了 Pteradon，炸弹人进入了要塞。要注意此要塞迷宫中的地板有时会坏掉造成行动不便；开门的机关有的要用炸弹炸，有的要用炸弹压住(推荐用地雷来压开关)，要多动脑筋，没有出路的话使用卡拉朋 Sharkun 来找到隐藏的楼梯……在迷宫中又遇到了个被囚禁的老人，他把火龙样的 Dorako 给了炸弹人，它的能力是照明，在黑暗的房间使用可以看把周围的清清楚楚。找到 SID 装置融合出了用来开 BOSS 大门的 P.dragon，见到了 BOSS。BOSS 变身为一个长翅膀的大恶魔，能够八方向发射羽毛子弹，只有在他落地时炸它才有效。



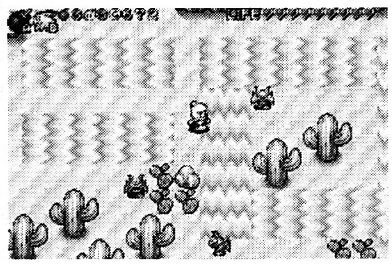
一番苦战后打败了 BOSS，炸弹人得到了爱之徽章(Medal of Love)，而精灵宫殿的冰雪也都融化了。回到宫殿，女王 Emeralda 为了感谢炸弹人拯救了她的人民，打开了通向下一个世界：沙漠世界的通道(在 Upsilon 村右方)，并且赠送了独角兽状的卡拉朋 Youno，它的能力是停止风沙(如果真有这样的能力的话那北京的沙尘暴就有治了……)。

流程攻略 D 部分：沙漠世界

告别了精灵女王，炸弹人又马不停蹄地来到了沙漠世界，漫漫一片黄砂，只有仙人掌生长在这里。同时这里还有活火山在不停的喷发，经常会有火山灰从天而降，要小心(顺便一提，这个世界的音乐非常好听)。走了一段路，被很大的风沙挡住了，无法前进，赶快装备 Youno，立刻风平浪静，进入了沙漠中的 Zeta 村。

在 Zeta 村的一间房屋里有个爱好健身的老人，他的计步器只差 100 步就能达到一百万的记录。但老人已经走不动了，因此他希望炸弹人能帮助他完成这个心愿。接过计步器，在老人的房间里走满 100 步，老人就把身边章鱼样的 Silaloon 送给了炸弹人，它的能力是在炸弹人的脚下铺起一格宽的彩虹桥，可以越过窄沟。

还记得最初在 Alpha 村湖中那座无法进去的小屋吗？现在有了这个能力就可以去看看了。里面住的是火人样的 FireKong，他的能力是装备后按 B 键定时引爆炸弹(地雷不行)，可说是最强的能力，有了他闯关就会容许多。另外在 Delta 村西北的黑暗洞窟里可用 Dorako 照明的能力找到珍稀的狮子样卡拉朋 Th.Liger，能力是使炸弹人周围的敌人移动速度下降(装备后生效)。



在 Zeta 村稍做休整，炸弹人又继续前进，在山路中的一个小基地里看到一个卡拉朋被敌人所困。这又是一个小游戏，只要不碰到敌人找到卡拉朋就可以了。解救之后 P.Animal 加入了，它的能力是装备时按 B 键可以快速行走。

穿过这个小基地就是 Ita 村，这里已经有很长时间没有下雨了，村民们都很期待着大雨能解除干旱的天气，从村民处得知 Omega 村里有卡拉朋 Unagi 可以召唤降雨。Ita 村商店里有当地的特产 Teriyaki Beef(牛排)，一定要买下来，钱不够可以在斗技场挣。

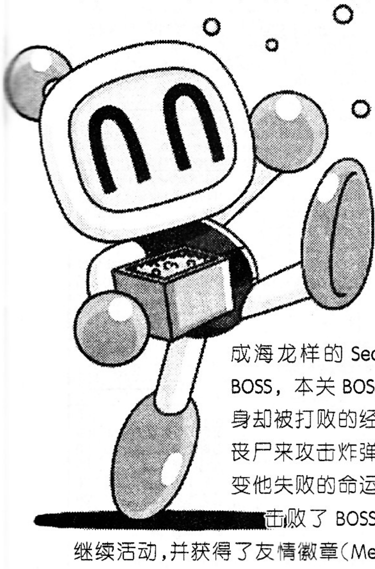
从 Ita 村出来就是广大的沙漠，里面有流沙地带和沙虫旋涡，使用 P.Animal 的快速行走能力会方便些。在沙漠的下方有一个山洞，穿过这个山洞就到了鲜花遍地的绿色之村 Omega。

Omega 村里躺着一个巨大的石头巨人 Morg，村人说他经常梦话里叫嚷他很饿，但村人给他的食物他却不吃，已经躺在这里很久了，挡住了和村庄另一半的联系。正好身上不是有 Ita 村的特产牛排吗，拿给巨人试试。果然很灵，巨人觉得非常好吃，吃完后也有了力气，于是起身让路继续他的旅途了。炸弹人在 Omega 村的另一边找到了水龙样的 Unagi。得知 Ita 村多年没有降雨，Unagi 十分吃惊，要炸弹人立刻带它去 Ita 村。

回到 Ita 村，炸弹人站在村里的祭坛上，Unagi 显示了它的能力，召唤来了 Ita 村民盼望已久的雨水，而在大雨之下火山口处的

BOSS 要塞也出现了。(在出发前最好再在商店里买一块牛排，在火山的某个山洞里会用牛排交换得到一个血格。)

炸弹人穿越大沙漠来到了火山附近。这里到处是流动的岩浆，人碰到会失血，炸弹碰到会爆炸，敌人也很是强大，而且离火山口越近落下的火山灰越频繁，千万要小心。BOSS 的要塞里也有很多喷火的机关(不愧是火山的要塞)，地面上有地雷，还有陷阱地板，总之麻烦多多。迷宫中的老人给了炸弹人 Youni(之前独角兽 Youno 的兄弟)，但融合卡拉朋的装置 SID 却在迷宫的最开始处，得要重走一趟才能把它和 Unagi 融合成海龙样的 SeaWing。最后用 SeaWing 找到了 BOSS，本关 BOSS 可能是吸取了前三个巨大化变身却被打败的经验，变成了小巧的巫师状，召唤丧尸来攻击炸弹人(尸灵师？)，但这样也不能改变他失败的命运，用踢雷加定时能很快打倒他。



击败了 BOSS 后炸弹人成功的阻止了火山的继续活动，并获得了友情徽章(Medal of Friendship)。Max 的全息影像告诉炸弹人敌人的究极武器就要完成了，要炸弹人赶快经沙漠新出现的通道去 Phantarion 星的梦幻之地(Fantasy)。

流程攻略 E 部分：梦幻之地

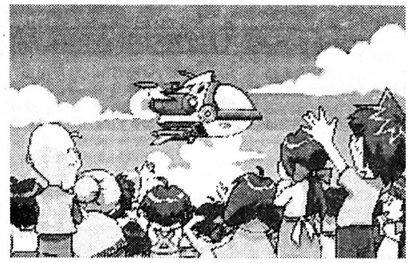
炸弹人来到了离梦幻之地最近的 Theta 村，这里的商店有卖制造新炸弹的原料：铁锤，可以造出强力炸弹(PowerBomb)。在村子右方的森林里遇到了一个自称是卡拉朋冠军的老人，只要胜他两局就能得到卡拉朋冠军的称号(这时玩家的卡拉朋一定要练的足够强，HP 至少要在 150 以上)，而且老人也把开启梦幻之地大门的钥匙大海龟样的 KameKing 送给了炸弹人。

走出这片森林到到了一处地面上画有奇怪图形的空地，这就是进入梦幻之地的地方了。这时要用到 Youni 的能力，装备上它按 B 键把四角的灰土都铲干净，放置好从四个 BOSS 手里夺回的四枚徽章。再走到图形的中心，天空中降下一道光柱，把炸弹人带到了空中的梦幻之地。

用 KameKing 打开梦幻之地的大门，这里就是最后的迷宫了，机关繁多，难度比较高，需要灵活使用各种技巧和卡拉朋的能力，玩友们好好努力吧。历经千辛万苦(好多的电池)，炸弹人终于见到了 max，但是他却和最终 BOSS 站在一起，难道是被敌人控制了？？而最终 BOSS 一阵冷笑后就无耻地跑掉去开动究极武器而让 max 来打炸弹人，卑鄙，太卑鄙。事不得已，只好和 max 开战了(其实他很弱，怪不得被抓住了)。不过还好，被打倒后 max 清醒了过来，但还没有来的及高兴就听见最终 BOSS 疯狂的叫嚣着说究极武器已经完成了，max 决心和炸弹人同心协力一起打败最终 BOSS。最后的战斗开始了！！

此时的地图很小，所以与 BOSS 的周旋余地也比较小。BOSS 总在空中飞，移动速度很快，很难炸到，而且究极武器还不停地向炸弹人他们发射电流，可以说是最难打的敌人了。不过笔者发现 BOSS 有个特点(弱点)，就是他总降落在地图的正上方，因此可以在那里放个炸弹，等他落下来的时候引爆，其他时间就注意躲避电流吧。

经过一番惊天动地的厮杀，炸弹人和 max 终于消灭了最终 BOSS 和他的究极武器，彻底埋葬了他们的野心。梦幻之地恢复了本来面目，Phantarion 星的人们又过上了祥和宁静的生活，人们为了感谢炸弹人和 max 举行了盛大的宴会，欢乐的音乐久久飘荡在空中……。然而终有曲尽人散时，在人们依依不舍的告别声中，炸弹人和 max 乘坐飞船离开了 Phantarion 星，飞向了浩瀚的宇宙……



文/时の最果の住人 罗剑锋

各种"卡拉朋"特点大解剖

序	名称	装备	属性	能力
1	Pommy	是	电	瞬间移动到曾去过的村庄
2	Ceedrun	是	火	按 B 键举起盾牌抵挡子弹
3	Elifan	否	土	推动特殊颜色的石块
4	P.Fangs	是	电土	开启草原世界 BOSS 房间
5	Sharkun	是	水	发现隐藏的道路
6	Th.Liger	是	电火土	使周围的敌人移动速度下降
7	Kai－man	是	水	潜水
8	TwinDrag	是	火	炸弹火焰加长一级
9	P.Nucklz	否	电	踢雷
10	P.Sea	是	电水	开启海滨世界 BOSS 房间
11	ToughGuy	否	土	扔炸弹
12	P.Beast	是	电	通过精灵宫殿的断桥
13	Pteradon	是	火	使炸弹的威力降低一级(?)
14	Darako	是	火	在黑暗的房间用来照明
15	P.Dragon	是	电火	开启冰雪世界 BOSS 房间
16	Youno	是	土	停止风沙
17	Silaloon	是	水	铺彩虹桥，可越过一格宽的沟
18	P.Animal	是	电	快速行走
19	Unagi	是	水	在 Ita 村召唤降雨
20	？？？	？	？？	？？？
21	Youni	是	土	铲土
22	SeaWing	是	土水	开启沙漠世界 BOSS 房间
23	KameKing	是	电火水	开启梦幻之地 BOSS 房间
24	MarinGon	是	火水	放置全部炸弹
25	Firekong	是	火土	定时引爆炸弹(最强能力！)

注：总共有 25 个卡拉朋，但在笔者的攻关过程中仅找到了 24 个，独缺第 20 号，不知道该在哪里取得，sorry，希望知情者告知。另外感谢友人刘远兄、Enna 兄的大力协助得以完成此文。



大墙画廊

阴晴的大“强”画廊

大墙画廊·第80期

最近阴经常受到同事们的“冷嘲”，就因为他在北京天气变冷的几天突然以几乎光头的形象出现在大家面前，又赶上整个杂志社还没供应暖气，编辑部大厅内空荡荡的尤其够冷，大家伙一看到阴那个95%的光头，就感觉寒意逼人。所以大家下令，即使是在编辑部的上班时间，阴也必须得戴上帽子……

后来小阴背地里偷偷用很成熟的口气而且寓意深刻的样子告诉我：“剃头时，一定不要睡着，否则后果难料，我就是因为打瞌睡时头总是左右摇摆，造成理发师的推子在头上造了好几个“沟壑”。就是为了填平这些“沟壑”，才把头发越剃越短的……

后来，我把原委告诉了风林，并强调不许外传……未曾想很快编辑部里都相互勉励理发时定要不打瞌睡，并纷纷对阴抱以同情目光，纷纷自己动手将戴在阴头上的帽子替他摘下……

阴遂报病躲回家中……

晴

“大墙画廊”设立多年来倍受大家关爱，感谢之余仍觉自己需倍加努力。画廊正在为改版强化作准备，实施之前还真有点滴之事请各位劳费眼神，多多注意！

① 请各位一定要注明自己的详细地址。

② 请有条件的朋友能够提供E－mail或OICQ，方便联系。

③ 希望我们的“插画师”们能有感而发的给画廊和其他读者几句简短的赠言。

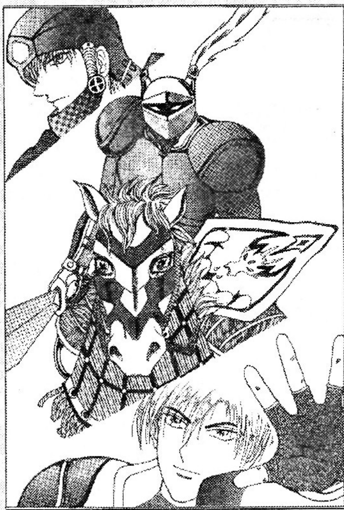
画廊通告牌



▶《塞尔达传说》广西柳州 徐维

▲晴：林克依旧挥剑闪影，只是可怜了这些受伤的小怪物。

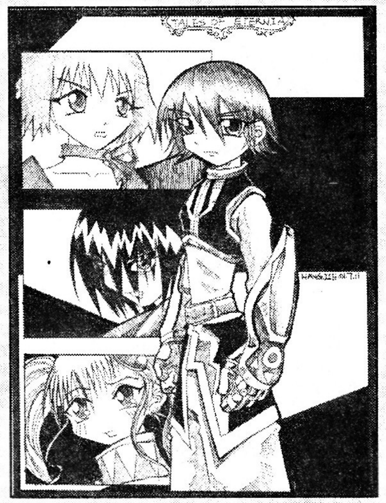
（『L·P』：★★★☆）



◀《帝国时代之游侠物语》吉林 郁剑

▲阴：勇猛的骑士拿着短刀向前冲锋。不过拿长枪是否更合理？

（L·P』：★★★☆）



▶《永恒传说》内蒙古呼和浩特 杭杰

▲晴：希望这幅作品不是你在大墙画廊里的“永恒传说”，继续努力啊！

（『L·P』：★★★）



◀《舞王争霸》广西南宁 圣罗兰工作室

▲阴：作者们跳舞好吗？有机会能否赏光一起跳一曲^-^？

（L·P』：★★★）



▶《KOFの八神》上海 D&G·WORK

▲晴：现在是否流行几周都不洗头，然后上街甩着打绺的头发吗？

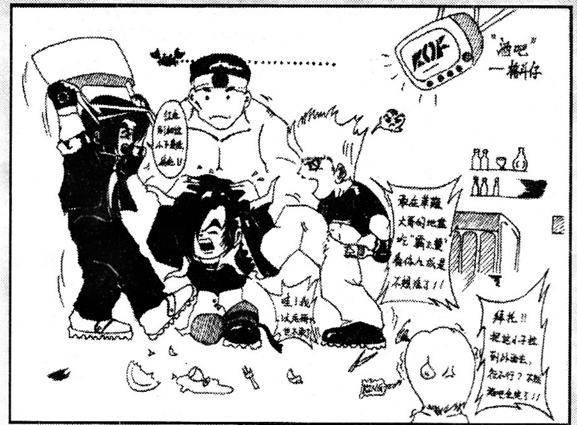
（『L·P』：★★★）



◀《喂！我的手套哪去了》北京 周乐

▲阴：是管我要手套吗？是在我这，性感的嘉米快出来拿吧！

（L·P』：★★★☆）



▲《"酒吧"——格斗仔》 河北唐山 苏丽静

▲阴：够牛，这样的草雉才有当大哥的"风范"。
晴：不过，是否应该反过来，八神才是蛊惑仔的首选才对，也许是因为八神手下没有红丸这样的"小弟"吧。

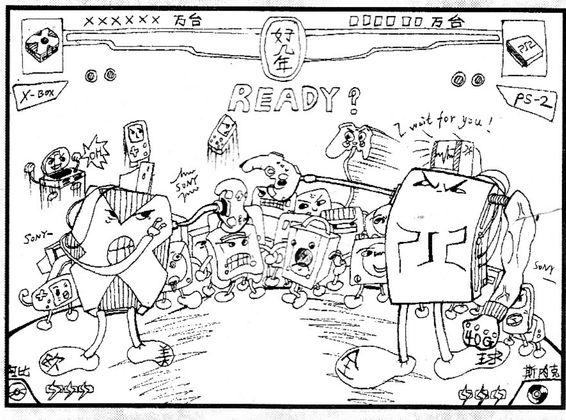
（『L·P』：★★★）



▶《假日的樱》 南京 汪沛

▲阴：原来穿泳装的樱也非常性感呀，比嘉米一点也不差，哈哈……
晴：大神呢？穿泳装的大神是否也很性感呢？

（『L·P』：★★★）



▲《为什么又是你？》浙江东阳 申屠剑

▲阴：我敢保证第一回合是XBOX惨败，至于三年后吗……
晴：难道NGC在台下是要坐山观虎斗么？还有地址被风林弄丢了，请联系我们。

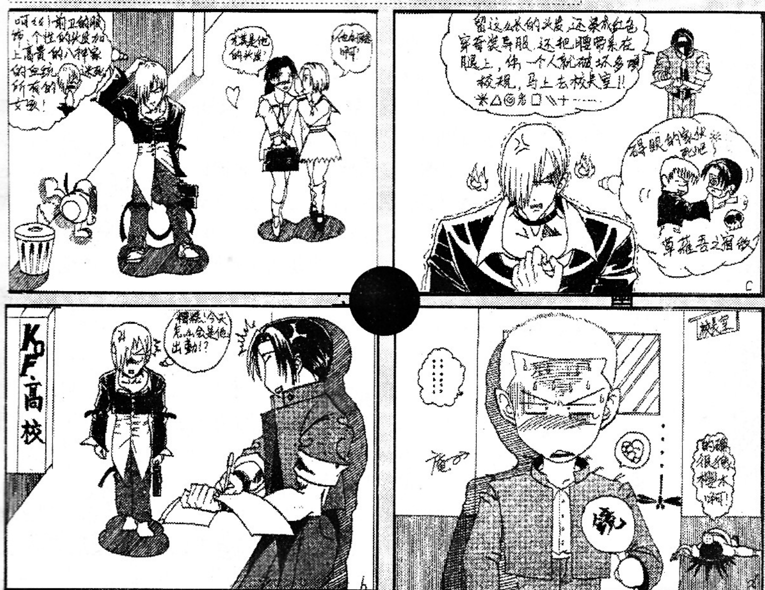
（『L·P』：★★★☆）



▶《侍魂～色》 北京西城 Sea horse（海马？）

▲阴：在3D的侍魂里可是看不见如此美丽的色呀。
晴：色，静眼养神的时候让我发现了她平和宁静的一面——女性温柔细腻的神韵。

（『L·P』：★★★★）



◀《八神是如何变成『樱木』的》 河北石家庄 乱破

◀阴：记得在《大话西游》中曾经有过这样的设问：『一个人对一个人的仇恨可以十年、二十年、五十年甚至五百年这样恨下去，为什么仇恨可以大到这种地步？』。看了八神与草雉之间不断的相互落井下石的行经后，了解西天取经是非常必须的。
晴：『孙悟空』是靠失去生命后用心眼观看这个世界才悟得唐僧西天取经的价值所在。难道说八神和草雉之间的怨根只能用一个『死』字才能化解吗？不过SNK彻底驾崩后，这段仇恨很可能就会不了了之了吧。两个帅哥他们实在是冤呀！

（『L·P』：★★★☆）

Inspire the Game

龙哥热线



游戏在国内似乎进入了迷茫期，有些玩家开始反思“我是真的喜欢这款游戏吗？”这样一个现实问题——正版很昂贵。这时候，任天堂的 GBA 和强大的街机显露出英雄本色！前者将人们带回十年前的 16 位游戏黄金时代，而后者令我们与时共进，VF4、手指指，一派热火朝天，秩序井然，街机厅内全面禁烟。而据报载，北京有关方面对某有名游戏一条街进行了检查行动，成果显著。另外，本期找到些小字，是因黑铁奖令投票率大增，龙哥也决定和读者一起维持小字乐趣。





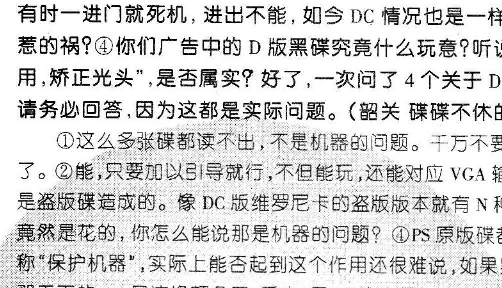




→在我国许多城市的公交车辆上，都不难看到漂亮的车身广告。而图为日本巴士。

●①我买了一台美版 DC，D 版几乎都是刻录碟，它们都有一规律，就是蓝紫色的 650MB74 分钟的能读出，但绿色的 700MB80 分钟的一张也读不出，请问这是为什么？我想这不是 D 版问题，因为我有六七张都是这样，蓝紫色的也有一张 700MB、80 分钟的不能读。②美版 DC 能否玩原版日版、欧版碟？③以前我用土星玩生化时，有时一进门就死机，进出不能，如今 DC 情况也是一样，是否 D 版惹的祸？④你们广告中的 D 版黑碟究竟什么玩意？听说它“极其耐用，矫正光头”，是否属实？好了，一次问了 4 个关于 DISC 的问题，请务必回答，因为这都是实际问题。（韶关 碟碟不休的 VEGA）

①这么多张碟都读不出，不是机器的问题。千万不要再买盗版碟了。②能，只要加以引导就行，不但能玩，还能对应 VGA 输出。③绝对是盗版碟造成的。像 DC 版维罗尼卡的盗版版本就有 N 种，有些画面竟然是花的，你怎么能说那是机器的问题？④PS 原版碟都是黑色，号称“保护机器”，实际上能否起到这个作用还很难说，如果黑盘这么好，那天下的 CD 早该换颜色了。看来，黑 PS 盘主要还是“标志色”，就像现在的 PS2 的 CD 媒体都是蓝色一样。盗版的黑盘并不多见。



←左为微软日本公司常务董事大浦博久，右为比尔·盖茨。大浦认为，XBOX 是投资极大的项目，不会败。

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

WE5●画面有些模糊的实况转播。（福建顺昌县 张晓亮）

●首先让我用 TOP VOLUME↑狂喊三声“DAYTONA 万岁”（鸡、猫、狗被惊）。这款杰出的游戏给了我至高感动，这绝不弱于当初打穿 LUNAR2 时的激动。得到 UNICORN41 的那个晚上，我失眠了。之后一段日子苦练 SEASIDE，突破 1 分 40 后，定格在 1·38·210（绝对没个提了）。我想这个成绩相当平常，但你知道吗？我是一个赛车白痴，甚至连如何正确甩尾都一无所知，甚为困惑（注：电软的甩尾技术分析，对于一个外行人，实用价值 = 0）。所以含泪恳请天师出手相助，我小弟解答几个问题。

以下问题相信这也是众多玩家所关心的问题，至少在我的身边就不下 10 人，这也是所有杂志的通病，高估玩家的基础，而使初学者望尘莫及。①（具体、具体、再具体）怎样甩尾？？？②打轮与空转是什么？③甩尾过程中，油门开与不开有何差别？怎样找回抓地力？④为什么车子可以甩尾（物理方面）？⑤“手刹”（HAND BRAKE）的东东咋用？（辽宁铁岭市西丰重点高中三年四班 陈曦）

天语①在梦美中，“特大型甩尾”的全程不超过 4 秒。简单说，甩尾就是松油刹车的同时再转舵轰油。里面所蕴含的技术完全深不可测（这是说你双手对 L/R 键和摇杆的操作。尤指“力度”和“配合”），如果你不能在实践中加以理解，就不要玩 DAYTONA，否则成绩难以提高。②“打轮”就是你左手摇杆左右拨动，也就是转动方向盘的意思。“空转”就是你甩尾时，车子时而发出“怪叫”时发动机的状态。控制空转，可以降低失速，提高甩尾效率，换言之，空转是高档高速时通过档位变化来拿捏车子。③这当然要视情况而定。松油就是找回抓地的一种途径。④理论上发动机在前而驱动轮在后的汽车容易甩尾。⑤这是“世嘉拉力”中的设定，急弯要用到。而梦美没有。手刹是在瞬间将车速降得很低的装置。通常汽车中的手刹只用于停稳车后防止车体滑动。

“还有那个白痴天师，不要总抱着梦美不放，好游戏多得很呢！”——孙伟。龙哥：你和陈曦是同学，但一个想体验硬派玩家的滋味，一个则宁可坐享其成。难道不是？你玩“尤多娜战记”，使用金手指，遇到很多麻烦，却以为“但看起来不像是金手指的原因”。你把级改满，可实际游戏中到某处之后，电脑会按满级的水平来给你安排敌人，而且乱改级也会导致剧情衔接不上。是不是听莱因说游戏难，你害怕了？

●龙哥，①PS（加了直读）还能否读正版？②金手指出的开机码作何用途？③我的 PS 是 7500，但杂志上却很少提及，请介绍一下。④现在市面上的 PS 中文游戏（除三国、射雕）都是哪来的？如果是大陆的一些群体所为，其目的何在？盈利？那可全是 D 版啊！⑤FF7、8、9 有无汉化可能？（刘伟读者）

①能啊？②开机码的具体作用不太清楚。③相对说来，7500 已经是简化版，但 9 字头的更简化。④是为了造福玩家。⑤要能早出了。

●何时让变形金刚加入机战行列？（福州棉二 施霖）

本部多数人觉得机战难与变形金刚匹敌，竟导致莱因独力与众人展开激烈辩论。狂派论据如下：TRANSFORMERS“毋须机师”，汽车人霸天虎的文明程度要领先扎古高达。二，在机战中，机器人是作战的武器，而拥有感情的变形金刚反而能教给地球人许多东西。三，据分析，一只机器昆虫，约顶数架高达的作战效能。至于铁甲龙、猛大帅、撒克巨人之类角色，高达的比目射线恐怕……。最后，也是一锤定胜负的论据——变形金刚在行动之前能够产生“喊咔酷酷咔”的美妙声音，而能量块儿吃多了还会醉，特别地，变形金刚们的中文名字都酷得不能再酷了（例：钢锁、大力金刚、轰隆隆、挖地虎、飞天虎、冲云霄、五面怪、六面兽、威震天、惊破天！补天士？）……遗憾的是，在辩论会之后的日子里，爆走的莱因总帅机战“总老师（日文标准发音：缩落细）”对编辑部实行了“军事化管理”，今日其他编辑见面后已经可以言必“阿姆罗夏亚卡 μ”、“你给我一个必闪，我还你一个必中”、“使用精神指令集中”、“为什么还不热血、友情外加一个魂？”、“扎古机枪的口径是多大？——（众人齐答）120！”了……（以上虽玩笑味甚浓，但绝非杜撰。我国机战迷之多从美年达排行榜上即可看出）

●凉啊，你为何不把管家一起带来中国呢？（哈尔滨 郝旭同）●KONAMI 制造的球网总是可穿透的！（辽大 409 信箱 于洪刚） 阿发外传●机师应给机器人多喝“彼 X 牦牛骨髓壮骨粉”（四川理县西莱园 龙飞洋） 瓦里奥世界●老瓦的搞笑技术比星爷还厉害。（黑省大兴安岭加格达奇区实验中学 高越）

莎木●铃木裕种的最好的树。(哈市道里区 杨帆)/龙:这句话当属五星级,希望读者全力投球,狠狠地想出这样的话。

●同学说,只有 WE 才是主流。我认为只有 VR 才是主流。您认为呢?(北京崇文区草厂八条 顾琦)/龙:我认为,VR 战士才是主流。

太 X●想不到提达也是位性情中人。(西藏拉萨堆龙德庆县 77569 部队 35 分队 陈琼)

精品游戏推荐<一>

品味游戏 投稿欢迎

倾听 XENOGEARS

文:Seraph-Z(中国异度联盟 Xeno League)

提到上一个世纪最杰出的 RPG,有一款游戏是绝对少不了的,这就是 SQUARE98 年的大作《XENOGEARS》(异度装甲),这个游戏被各个国家的玩友公认的两大闪光点:剧情(story line)和音乐(music),让她成为了永恒的经典。这里我们先抛开她震古铄今的故事情节不谈,单是从音乐的角度来看看她带给我们的感动。

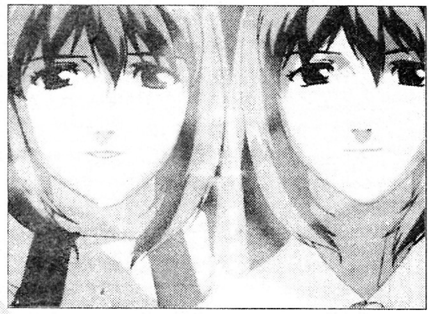
《XENOGEARS》的音乐是由作曲家光田康典一手执笔的,与他的同行植松申夫不同,光田氏走的是民乐路线,悠扬动听的音乐让人百听不厌。光田康典在完成了《XENOGEARS》之后,同一帮好友一起完成了《XENOGEARS》除了 OST 之外的另一张音乐 CD——《CREID》。这张重新制作的音乐 CD 不再有 PS 游戏机的声音限制,重新被演绎的曲子把光田氏的风格表达得淋漓尽致,许多玩家在试听过这张 CD 之后,便义无反顾地成为了光田康典的忠实乐迷。(包括我在内)



在一部游戏中,背景音乐所起到的作用有两个:表现环境和表达人物的思想感情,在《XENOGEARS》中,光田康典用声音来表现场景的功力可见一斑。比如游戏刚刚开始的小村庄 Lahan,只是用听,我们就可以感受到这里世外桃源一般的气息——和平、安宁、生机勃勃。在《CREID》中,被轻快的提琴和笛子加上打击乐表现的 Lahan 更是让人有一种想在这里生活的想法,实在是太美妙了!其它环境的表现也十分突出:比如说沙漠城市 Dajil,每一次听到这里的 BGM 我的脑中就会浮现出类似于《夺宝奇兵》中出现的那种阿拉伯城镇;还有"黑月森林"那一段被港台电视剧用滥的 BGM(看来他们也挺识货~-~),给人以黑暗、压抑的感觉的同时却用一段钢琴声带来了黎明的曙光……还有王都 Aveh,笔者第一次听《CREID》就是听了以它为主题的"BALTO",立刻就被那悠扬的笛声所吸引,创下了五个小时连续听这一段音乐的超级记录(笑)。《CREID》里面笔者最喜欢的一首其实就是第四段《CREID》,"CREID"的意思是"去相信",在游戏中是 Nisan 大教堂中修女们唱的,闭上眼睛聆听这一段,仿佛能够看见教堂正中的那两座单翼天使塑像,让我又回想起游戏中那一段:"一个天使只有一支翅膀,只有携起手来,才能够飞向天堂……"。



另一方面,游戏中光田氏的音乐对人物的刻画也十分到位。在网上曾经听到许多朋友说对 Maria 出发面对自己被改造的父亲时那段背景音乐印象深刻。这首"飞翔"在游戏中曾经被多次改写,以不同的风格面对玩家。在《CREID》这张专辑里,旋律相同的《春の子守歌》被本间哲子小姐重新诠释,对玩过游戏的人来说,温馨的音符中总是藏着一层抹不去的悲伤,让人莫名的感动……最催人泪下的是《CREID》中的《水无月の人鱼》,在主旋律之下不时出现的铃声才是作者真正要表达的,玩过游戏的玩家应该知道游戏里有一段和铃声有关的剧情,地下水道找到的铃铛可以引出一段不为人知的故事。(这段算是隐藏剧情吧,对主线没有太大的影响)游戏中最感人的还是要算整个《XENOGEARS》的主线——男女主人公长达一万年之久的苦苦相恋。游戏的序章部分,光田康典就用他最善于使用的"八音盒"勾起了男主角对自己前世的点滴记忆;中段男女主角面对大海一段促膝长谈,那首"梦の卵の孵るところ"听起来是如此的动人;最后他们终于在"最先と最后"的歌声中走到了一起,永远不分离……最后的主题曲——《Small two of Pieces》将以前在游戏中出现的所有的音乐旋律糅合在一起,让人回味无穷,一万年以来男女主角的生死离别终于有了结果,看着展开光之翼,载着 Fei 和 Elly 从天上缓缓而降的 Xenogears,许多人都在这最后的歌声中为一部游戏流下了自己感动的泪水……



2002 年的 2 月,《XENOGEARS》的续作,也可以说是前传——《XENOSAGA 第一章》即将登陆 PS2,同样由光田康典作曲,主题曲同样由北爱尔兰歌手 Joanne Hogg 演唱的此作一定会带给我们更多的感动,让我们拭目以待,准备再次从那些动听的音乐中感受到心灵的震撼吧!

(中国异度联盟精华区位于 MOP 的大杂烩(http://www.mopsite.com)欢迎广大玩友来发帖交流!)

■附录:作曲家小资料■

姓名:光田 康典

出生:昭和 47 年(1972 年)1 月 21 日 日本山口县

星座:水瓶

血型:不明(O 或者 A)



身高:172cm

体重:60Kg 左右(据说每完成一件大作会瘦掉 3Kg,真的是心血之作,原来我们一直在听作者的血肉啊)

兴趣:旅行、钓鱼、电影鉴赏、音乐鉴赏、陶艺制作(?)

简历:1990 年春,进入东京某短期大学学习;1992 年 4 月,加入株式会社 SQUARE;1998 年 7 月,退出 SQUARE 公司

参与作品:

SFC:《半熟英雄》、《FF5》、《圣剑传说 2》、《浪漫沙伽 2》、《时空之旅》、《ラジカル・ドリ－マ－ズ》、《GUNBASTER》

PS:《TOBAL NO.1》、《异度装甲》、《穿越时空》、《洛克人 DASH2》、《tsugunai～つぐない～》、《シャド－・ハ－ツ》、《雷盖雅传说 2》

N64:《马里奥聚会》、《爆ボンバ－マン 2》

PS2:《异度传说》

鬼武●整个一男人版古墓。动作超炫。(郑州上街区长铝公司 蒋钢)/龙:通过神谷英树的这个"舍了性命也要扮酷"的游戏,壮士卡普空兮,一去不还也!

●我不是世嘉迷,也不是索尼派,而是电软帮。(成都蜀汉中路 程寅琪)/风林:请吃我做的"电软"本邦菜……

再见，世嘉迷

天师及各位小编好：（广东揭西县河婆镇河婆中学高一 5，许明）

DC 停产的时间越久，就越让人感觉到它不存在的可怕！想当年 DC 问世时给玩家带来的是无穷无尽的快乐，对于索尼来说却是恐惧。

由于 DC 种种优越条件，如，价格低廉，造型优美等特点，十分适合中国玩家，使它在中国一时间活跃了起来，拥有着一大群铁杆们，但由于 DC 受到索尼的攻击已伤痕累累，和拒绝 D 版而迈出胜利的一步，当时除了 SEGA 敢做还有谁敢呢？DC 却……

到了现在 DC 停产了，那些铁杆们并没有远离她，而是靠的更近了，更亲了。就拿《电软》，DC 停产前只能在天师地盘上草率的看到一些"XX 迷"等一些简单的词句，而在现在，不但在天师的地头上随处可见，在整本书中还零星地点缀着，十分可爱，几乎每一个字，每一句话都发自 DC FANS 内心的声音和祈祷。至于那些没发表的，可就比星星还多。不信就问天师。

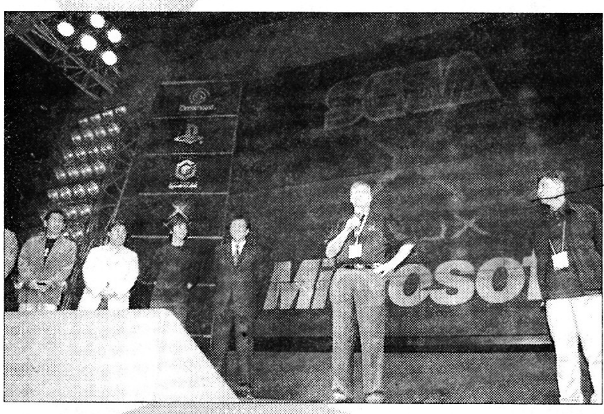
说到我这里经济虽落后，但 DC FANS 却不落后，见面再见 DC，开头结尾 DC，还把作文搬到中考作文上。DC 停产以来，这些美妙的东西，一天比一天多而动听。

DC 停产了，但游戏还在发行，它没有让 DC FANS 失望。这正是 SEGA 得人心之处。

DC 给铁杆们的印象是"DC 生无分文，死而不朽"。这也许就是上天的安排吧！

天师你作为 DC 迷们的代表，不知对 DC FAN 到何种程度。

天语：以上对信中不通语句未做修改。中裕司说，在自己的主机上制作游戏最有劲，我的感受是在其他主机上玩世嘉的游戏真没劲——毕竟是一路沿着 SEGA 街机和世嘉机走过来的。虽然 XBOX 大致可以看做是 DC 的后继机，而"所有的主机是世嘉的主机"，但全体世嘉迷所能读懂的那种感觉，怕是永远找不到了。孤军奋战的感觉最好。在此，也愿任氏在 GC 上努力。



↑左一至左四为铃木裕、中川力也、小口久雄、新井瞬，右一为香山哲。单手插腰持话筒讲话者是盖茨。XBOX 的前景……？

●**龙哥**，首先感谢你回答我的问题，但不知是我的笔误还是你看错了，有莎木音乐的是第 82 集（见第 9 期本栏），且那歌为女声日文所唱，也就是 MINI 磁带中名为 SHAHUA 的曲子。无独有偶，前天我在另一电视剧"金蚕丝雨"中听到了相同的曲子。说来也怪，正当我写到这儿时，耳边又传来一阵熟悉的二胡声——竟然是莎木的主题曲。唉！我也懒得去看那是个啥片子了。——9 月 6 日原本计划购入莎木 2，由于某些原因不得不延期。于是当天上网看玩友的想法，却见一贴子说龙哥你疯了，竟然要求国内 DC 玩家人手一份莎木 2 限定，于是大家开始"大讨论"……我认为：那只是建议，买与不买，全看自己。正如龙哥你所说，值与不值——就看你对游戏的追求了。这个生日过得有点遗憾了。唉……

最后说一句，胜利足球 2001 见"菜鸟通"第 4 期介绍 SMILEBIT 的，龙哥你不看"菜鸟通"吗？另附电玩榜投票一张，提了些建议，可能有用。请细看！我还有一感觉，玩了 ARC 梦美后再玩 DC 版，总觉不过瘾，可能是没有方向盘所致，所以一定要买方向盘。

写下日子才知，今日为美版 DC 两周年，默哀。（忠实读者，湖南澧县 蔡志明/2001、9、9）

街机情结——我与 1945 的故事

我是天津大学的一名在校学生，玩飞机游戏已经有好几年的时间了。几年来，我打通关的飞机游戏不下几十种，而在众多的飞机游戏当中，彩京的 1945 一代是我比较拿手的一种。为此，我想谈一下我玩这款游戏的一些感受。

1945 是我上高一时开始玩的，当时，我经常到学校附近的一家游戏厅里去玩。逐渐地，我的水平在一点一点地提高。我的最高纪录是用 Bf－109 飞机创造的 164 万分左右（打通 2 周目），这一纪录是我在高二时创造的。我在玩这个游戏的过程中没有依靠任何游戏攻关秘技或者是别人的指导，完全是我通过每一次的经验一点点积累起来的，所以当我利用前后一年多的时间打通 2 周目时，心里有一点点成就感。

由于高三学习异常紧张，后来的一年多里我没有再玩，目前我每一次的分数大致在 140－150 万分之间，水平一直没有提高。我认为，分数提高不了主要是因为前一周目我的分数不高，最高只能到 95 万分左右，与翟英健朋友的 1093700 分相距甚远。这是由于我在火车那关不会引第三列火车，还有就是有一关的开头类似于机场，那一地段我常常因为兼顾小飞机和金块（2000 分）而很难得到较高的分数。而到了第二周目，由于难度的增大，有些小飞机我不敢再射击，怕被它们死后发出的子弹碰上，第二周目我的分数大约在 70 万左右。即使是这样，我在许多游戏厅里也未曾见过比我分数更高的人，不知是天津市的水平太低还是我未曾见过，就连达到 7 位数的纪录也很少见到。高手中我只知道翟英健一人，我很想见见他。1945 和包括整个彩京游戏系列的飞机游戏都有一个缺点，那就是当关机后纪录会自动消失，不像有一些游戏能一直储存纪录，我一直比较喜欢能储纪录的游戏。

我玩的时候选的最多的还是 Bf－109 型飞机，头一架飞机最多能坚持到 2－7 关。但是 Bf－109 飞机到了第二目之后就不太容易取得较高的分数，若是论哪架飞机在第 2 目能得到高分，我觉得非 P－38 飞机莫属。P－38 我最多能到 2－5 关，分数 140 万左右，粗略算一下，如果能打通所有关的话，我的水平分数应在 170 万分左右。除了 Bf－109 外，P－51 我也曾经打通 2 周目，虽然 P－51 的攻击力不是很强，但若把握好憋子弹的时机，在第二目时是很管用的，我觉得它很适于初学者使用。Shinden 的攻击力虽然很强，但由于防守太弱，在第二目难有大作为。至于 Spit fire 和 zero 两架飞机，同 Shinden 一样，也是最多到 2－5 关底。

很多玩家包括我在内，都认为第一目中最难的地带是 1－5 面马上到 boss 时的一段。在前四关不死人的情况下，第一拨子弹躲过之后第二拨接踵而来，往往令人措手不及。我觉得，这一段要想成功通过必须先设法消灭两侧的炮台，而不是急于打掉中间部分（这样可能会消费 1－2 个宝），这样坚持练习一段时间即可。这段通过了，2－5 关同样的地段也就差不多了，我觉得这两段难度差不多。

天语编辑，不知您的游戏水平怎么样。希望能与您有更多的交流机会，真诚期待您的回信，谢谢！（忠实读者：李祺）

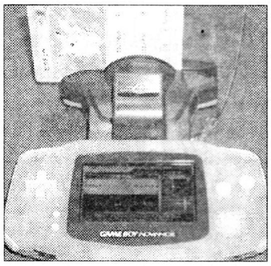
天语编辑回复李祺读者：我打 1945，注重杀敌过程的爽快，之所以使用他人所不惯用的 J7，而且维持三枪，完全是因为我要"打"游戏——我玩 1945 非常快速，愈快速结束战斗，我就愈觉痛快。为此自己也确实摸索了一套快速结束战斗的方法，例如 1－8 关不放保通常仅 1 分 44 就能结束。用 J7 震电，本人最欢迎 BOSS 将难度调高，自负一点地讲，当 BOSS 把难度调成"一周弹如雨下"时，J7 发威的时刻也就到来了，你知道，38、109 所不适应的弹速，有可能导致打者在二周无法自由发挥，而 J7 却仍可轻松 2－3。我常把三枪埋到 BOSS 身体里且尽量维持二者的相对速度为 0，猛极！再就是 0 式，我用 0 式，是因为它有一种自杀倾向，往往需要自机冲上去投弹来炸，那种感觉虽然不是每时每刻都有，但却与众不同。五年前我玩 1945 也是 109、38 起步，入门后立即将其抛弃，因为在我看来唯震电是至尊（日本记录：230 万多万）。而你那二周 164 万虽也只是 2－6 的分数，但我想全国爆机者不会超过 10 个。今后应会刊登东北地区的 1945 二代达人，其与日本水平相当。

闯关族的家

54299383 电邮:supergamefans@sohu.com

●GBA目前全国普及势头已经逐渐显露,从最近的来信量以及广大玩家对GBA游戏的关心程度上,就可以看出。在这里风林就玩家关心的几个比较有代表性的问题谈一下自己的看法。1、3D机能方面。实际上GBA是不具备处理大量多边形的能力的,或者说基本等于没有。不过,GBA本身在特效方面却给足了劲,才出现了令人眩目的魔法、光影等效果,总体实力强劲。2、史克威尔与GBA不明朗的关系。有相当部分读者期待能够在GBA上体验到诸如《圣剑》、《沙加》等游戏,尽管史克威尔加入GBA阵营可能性极低,但是却不排除会有令人惊喜的作品出现。例如在本届TGS秋上造成"突袭"的《光明之魂》。所以,软件方面可以说GBA玩家根本不用担心。在这里还要指出,已经从史克威尔分离出的原《圣剑》小组为GBA开发的会心作《魔法假期》,值得关注。

●湖北的王剑利读者,风林认为不论是有XBOX也好,或仅有黑白GB也罢,大家的目标不都是一样的吗?况且PS上游戏那么多,可玩的作品数不胜数,你不应感到寂寞。如果过年你要选择一部主机的话,从目前来看无疑应以PS2为先。



→随着技术的成熟,GBA正在为我们展示新时代掌机游戏的魅力。《口袋妖怪卡片》这一全新的游戏玩法,将有可能再度焕发「长寿」的青春。

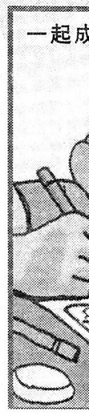
●请对《口袋妖怪》、《DQ怪兽篇》有疑问的玩友寄信至:广东揭阳市揭西县河婆镇枫东10巷02 张新业(收) 邮编:515400

●贵州苏贤春在给风林的信封上标明:此信若不拆看一看,小心俺下次寄炸弹。风林心中悻然:幸亏不是炭疽热……

●北京沈兴华读者来信询问NGC的年龄取向。其实风林个人倒没有感觉什么"小孩子"、"低年龄",相反,NGC让我体验到了许多新颖的游戏,如:PIKMIN(金殿堂)。其实,NGC的好与坏对于喜欢任天堂游戏的人又有什么关系呢?另外,沈读者在信最后对模拟器的看法风林就着实不能苟同了。像你所说:先下载一个ROM试玩一下,再掏钱买正版。这与某些先买D版试玩以后再去正版的言论有什么不同呢??而且事实上,先玩免费软件以后再去买正版的例子又有几个呢?除非试玩的版本仅仅是试玩版,而不是正式版……

●最近无事遛店,顺手捎了一张《恶魔城~月下夜想曲》的CD,准备回家玩累时放松神经一用。尽管是4年前玩的游戏,但当听到那些堪称经典的乐曲时,仍是不免有重玩一遍的冲动……也许这就是经典的意义所在吧?太过完美的作品也许就意味着他历史的终结,超越也只是一种奢望……

●湖北的张志翔读者来信通知风林,他们当地出现了对游戏者最高层次的新叫法,酷度远超以前的"骨灰级玩家"之类,曰:乌龟级!风林听罢即倒……



●本栏目欢迎各路玩家寄来自己玩游戏时的酷照。虽然"宿屋"已经暂时终止刊登,但对玩家的靓照是不拒绝的,仍旧欢迎各路玩家来家中一展英姿。

●致歉:由于风林以前没有亲自确定,而误认为PS上已有"寄生前夜2"中文版,如果给读者朋友造成了一些麻烦的话,风林在这里向大家赔不是了。

●浙江的吴宇峰读者,风林强烈推荐你购买N64版《任天堂全明星大乱斗》。目前本作在日本的累计销量已经突破180万份,并且人气不减。值得注意的是,本作当年在N64上推出时,完全没有做任何的广告宣传而创造了如此惊人业绩。NGC版11月发售预定,极期待。

●恐怖游戏的登峰造极之作《寂静岭2》本期刊载了权威攻略研究,强烈推荐给热爱找刺激的玩家。

●近期大量读者来信询问风林的QQ以及风林是否出现在BBS上。回答如下:1、所有BBS和QQ上署名风林的均不是本人;2、闯家专线**QQ:54299383**,敬请留意。



家人语录

■我觉得《电软》对PS2太不公平了!另外,能不能把没有刊登,也没有回信的玩家的姓名地址刊登在杂志的某个小角落中,起码让我们知道风林看过了。(风:PS2是今后的大趋势,风林不敢怠慢。以后报道力度会加强,PS2玩友大可将心放宽……而刊登未回应者姓名的问题,恐实现不能,面对大量来信,风林只能做到尽力而为……)

——吉林　单鹏

■风林你是不是长头发?是不是20~25岁之间?据我仔细观察第十期你的照片,发现你桌上的信……GOD!(风:韦读者的眼力果然惊人,风林头发虽不短,但绝非到"披头散发"的地步。而照片上的信,那只是风林"信库"中的九牛一毛而已……)

——广西　韦松

■编辑部里是不是也有像《篮球飞人》中的"问题军团"呢?(风:问题嘛,谈不上,更不会发生什么暴力事件,充其量就是XX迷对XX迷的大争论吧)　——北京　杨巍

■词七首〈一〉:

《卜子算·过"史"近况》

史克威尔好,玩家皆知晓。

无奈近来资金少,赤字让人焦!

先有电影版,太X随后倒。

投资过大收益小,愁心何以消?

——上海　SHAKEBABY

■人气广告改:

唐僧:悟空,到了西方没有正版怎么办哪?

悟空:没关系,师傅您看(取出一打子D版)——廉价D版!玩游戏,更容易!GO,GO,GO!(风:我倒……)

——辽宁　张兆鹏

■攻略压缩再压缩,闯家扩大再扩大!(风:誓死捍卫家的领土完整,但还是不要侵略其他栏目了吧……笑)　——上海　王清

■听说你们10月1日以后成立"游戏超级大联盟",高!(风:我都不知道……)

——新疆　军营丽影

■万水千山总是情,想泄怨气找风林。(风:想泄怨气的还是找个格斗游戏玩吧)

——贵州　苏贤春

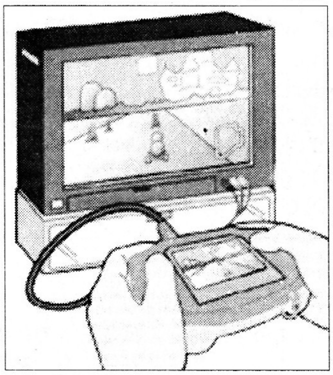
■风林,推荐给你三大游戏美女!1、樱,取自《樱大战》,理由是温柔可爱;2、色,取自《侍魂》,理由是万人迷;3、霞,取自《死或生》,理由是标准少女型,格斗型。(风:其实《樱大战》里与俺最有缘的神崎堇,玩穿1、2时每次都与堇……《侍魂》嘛,算了吧……《死或生》!?汗……估计只有死没有生的希望)　——河北　田思博

闯关族的家

我是GBA的机主啦！

尽管购机已经一个多月了，但那份难以抑制的狂喜并未因时间而变淡……我是一名解放军一级士官，玩龄11年有余，这其间酸甜苦辣的历程，已经成为我生命中一笔巨大的财富，也同样是生活中不可缺少的一部分。我对游戏的那份执着、那份热爱相信从那个风雨如晦、游戏倍受迫害的时代走过来的难兄难弟都会明白……作为一名相对资深的老鸟，看《电软》也有5、6年了，但真正订阅属于自己的《电软》才刚刚半年(插：风林，你倒吗？)但本人敢拍着我的GBA说，我是《电软》迷！无论是从那个时代过来的老编，如自命风流、故作酷态的SP君；成天苦著天书的天师；在秘技天地里驰骋的疯马……还是近代的小编，如财大气粗、牛皮哄哄的莱因总帅；画廊的新“狼”主彩火……虽然从未谋面，但编者们以自己特有方式对游戏表现出的爱却跃然纸上，使我觉得你们就像是伴随多年的老友一般，海内存知己，天涯若比邻，相信数千里之外的众小编亦能感受这颗“手指磨烂终不悔，为伊消得人憔悴”的心吧？最后，传说中用GBA看电视的那种天线是怎么回事？

——辽宁　屈洋



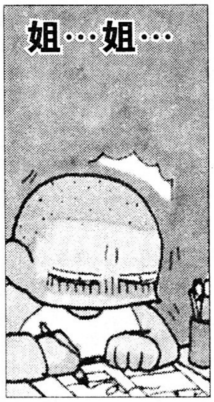
在电视上玩GBA游戏之梦彻底实现，以上周边9800日元。是的，与GBA一个价，同时其自带S端子，可以让玩家在自家大屏幕电视上体验到充满魄力的GBA游戏了！

对于这样的设备，其实在技术上可以说并不值得炫耀，不过从玩家角度上来说倒是办了件好事吧？在家里不用再到处找合适的光线了，玩RPG当然还是这样来比较过瘾些。看到上面的图片，资深玩家想到了什么？NOMAD！没错，就是那款遭到惨败的世嘉MD兼容掌机……不过使用上好像方便了很多。

风林“小姐”你好！找了半天信纸才给你写了这封信，真不容易啊！虽然我知道你是男同胞，但我还是希望你是位漂亮的姐姐。你在第十期说什么先不要购买新主机，为什么？我正打算购买PS2呢……

——黑龙江　崔晓松

好痛苦啊！请读者大人高抬贵手，还我“清白”！(笑)不过女高打的确是相当少哟……说回正题，其实风林的意思是玩家不妨等XBOX推出以后再做打算。尽管目前PS2占尽优势，但若有“风云骤变”也没什么可奇怪的。而且，PS2已经开始降价，此时静观局势或许是再好不过了……



风林，先形式主义的问声好。我的问题很多，就不多废话了！

1、你小子总在哭穷，可现在已拥有了PS2，而且准备把NGC搬回家。而我只有奇旧的DC，二手的PS，黑白的GB，原始的MD，生灰的FC。但我唯一的游戏寄托——《电软》，却用很大篇幅报道PS2的游戏，而且选的都是经典的、华丽的。虽然我支持SEGA，但是面对如此的画面……(不好，流口水了！)所以，还是请多介绍些大众化的游戏，如果无法做到，请送我PS2一台！2、前几期张辉兄封你为“闯王”，我封你为“族王”！虽然闯关族是少数民族，但也有几十万人，你相当于个省长级的干部！3、NGC、GBA、PS2、XBOX，鱼和熊掌不可兼得，我该取谁舍谁？

我这封信是代表我周围几百名闯关族写的，如果你不能给我们满意的答复，我们给你两个选择：单挑或者群殴。单挑就是你一个挑我们几百个；群殴，是我们几百个殴你一个，选吧！很公平哟！

——重庆邮电学院闯关族代表　罗毅

没想到，这几日风林接连收到威胁信件(汗)，自觉人身安全不保。面对数百名欲将风林揍成“饼”的游戏迷，到底该如何是好？不知道关键时刻，莱因顶得住顶不住……玩笑。不过罗读者，你的问题回复起来并不难。1、我可送不起；2、当干部的感觉真好(笑)；3、在上一封信里我已经回答过了，不过你要是现在就选择的话，PS2无疑。最后，请允许我买保险先……你给我的两个选择，好像都是一个下场……

我很喜欢GBA，但无铁。那天在BOSS处听说可以拿PS打折抵押，换得GBA，我听了很心动。说实话，我很喜欢PS，但现在PS的好游戏也渐渐少了，新推出的游戏也远不如GBA。风林认为这样换值得吗？另外，我特喜欢《莎木》中的红秀瑛……

——江苏　施瑞

用PS换GBA是否值得，那就要看施读者认为PS是否还有保留的价值了。而且选择GBA的话，就要受到外部环境的限制，虽是手提机，但有时为了找到合适的光线也挺麻烦。其实，GBA是不可能取代家用机的，至少风林在玩掌机的时候就远没有家用机接在大彩电上的那种带入感。另外，我个人觉得玩掌机最累的就是要选择一个难拿的姿势……(笑)当然，PS以后的游戏可以说都是滥竽型的，施读者应该三思，从今后游戏的角度讲，GBA几乎是不能不买的，好游戏实在太多……

风林，上次我写的信收到了吗？至今仍无一点消息，你肯定不写信吧？要不然那么多读者批评你？要开展好批评与自我批评，贯彻执行“三讲”，坚守岗位，认真履行职责，听取群众意见，并深入到群众中去与群众打成一片，这样工作才行，知道了吧风林？所以有几个问题你不能不答：1、DC的PS模拟器是否支持D版？2、中国何是生产PS、PS2？3、国内PS2有多少台了？4、PS还会降价吗？以上问题要好好解答！

——内蒙古　薄智玮

谢谢薄读者给风林生动的上了一堂政治课，虽然风林每天都看报纸，但是思想上仍出现跑飞机的情况。(笑)1、DC的BLEEMCAST只能运行正版PS游戏，而且一款模拟器只对应一款游戏，还不如买台PSone划算；2、现在的PSone103型就是在大陆生产的，而相关周边配件，如手柄，也是我们的“大陆货”(原装)；3、国内PS2拥有者保守点估计有8000台吧（纯属猜测）；4、PSone已经正式降价至9980日元，换算过来700元是比较合理的。

街机迷“经验”谈(笑)

大家好，我是一标准街机迷，在此我向大家介绍一下玩街机游戏时的经验：

在对战时，若发现对手是一格斗高手，并已经连挑自己数币，想溜却又要顾全自己的面子，可以假装人传呼自己，扬言出去回传呼而逃之夭夭，也可以假装看一下表，大呼时间太晚，玩完这局必须回家，不然会挨骂，而溜之大吉……

——四川　曾理

风：看完即倒……当年俺打街机时怎么没有想到呢？哈哈，真是个好办法，不过这种“逃避”的方式好像有些讽刺自己的感觉啊！以后喜欢打街机的朋友对战前一定要先看看对方有没有带手表、呼机(笑)。

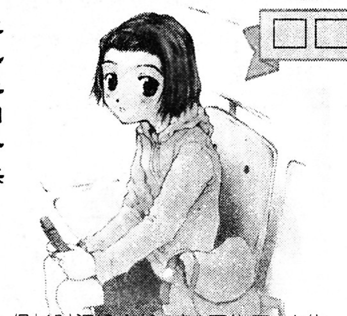
另外，屈洋读者希望借家一角结交天下热爱KONAMI《游戏王》系列的朋友。联系地址：辽宁省锦州市65663部队60分队　屈洋(收)　邮编：121001

天下一家★广西　胡景南(爱玩口袋妖怪以及GBA，QQ：43365192)　★江西分宜武警中队　蒋伟风　邮编：336600(希望能够与更多爱游戏的朋友们聊聊天)　★成都市西郊犀浦四川外语学院成都分院英语旅游15班　李智　邮编：611731　电话：028－7821608

闯关族的家

□□□女玩家留言板

我也是闯关族……



很长时间没有给"家"写信了，大约有1年之多吧……虽然对于这个家来说，我不过是不起眼的小角色或者是凑数的家伙，不过我一直都好爱好爱"家"的……从前一直是在家长老师的"压制"下，偷偷摸摸玩游戏，不敢像堂弟那样把对游戏的热爱公开化，并因此得到了一台PS(好早的事了)。终于熬到了大学，准备自己打工攒钱买一台自己心仪的主机。考虑到经济实力太……太薄弱，PS2是供不起了。GBA吧，软件供不起。所以还是先买DC吧……

我现在很苦恼，虽是进入大学了，一直以为会比中学时更加自由自在玩游戏，不料成都这地方太菜，玩家都好隐避，专卖店也不好找，这都没关系——至少我可以回重庆玩吧。入校这么久，却总找不到一个可以陪在身边随时随地聊电玩的知心朋友，室友是女生，玩游戏的一定很少，要不就是那种……听到我说爱玩游戏，马上给我讲什么"初学游戏嘛，玩简单一点的吧，鼠标控制的大富翁……"气得我吐血！有电脑了不起呀?！PC上的好游戏还不都从TV GAME搬过去的！！在这种环境下我会疯的！光有《GS》这个朋友是不够的，一个月才见一次！多想交几个真正的电玩一族的知心朋友哦！难道玩游戏的女生都像我这么倒霉？刚逃离了家长的困囚又陷入环境的无奈中！买不到主机我都无所谓呀，玩不到游戏……我会失去生活的信心与活力，不知如何去寻找存在的意识，这样惘然的过着日子，学习也毫无动力了……只有在游戏中，我才感觉到自己存在的价值——太贪玩了吧?风林，我真的很想找到一个和我喜爱，不，热爱电玩却比我更疯狂的知心朋友，希望他(她)可随时和我聊关于电玩的各种话题，教我各方面——硬件、软件的知识。

说这么多，其实我还是希望风林你不要忽视我的存在，我是"家"的一员，我是真心热爱游戏！我一直都在支持着《GS》(尽管它缺点多多，"铁"也多多)！

很久没写信，所以废话了很多，现在是凌晨1:40，大家都睡了。我也只有这个时候(每天)才能安安静静舒舒服服的捧着《电软》享受。因此每天宿舍最后一个起床者，非我莫属！很失败啊！不过却是我所喜欢的生活方式，不影响别人啦，别人也不影响我，就是在这样的深夜，才是我感到自己存在的时间。

好了，不能再罗嗦了，要睡了，明天还有课……再见风林……

——ASUKA



★呼风还语〈一〉

1、《电软》哪些栏目可以投稿？

游戏研究所、攻略人行道、科普园地、格斗天书、街机仔、游戏点评、大墙画廊(赠书)、秘技天地(无铁)都可以投稿。

2、邮购出现了问题怎么办？

如果您按杂志的广告邮购而出现了问题，应该及时跟店家取得联系，说明情况。如果出现恶意拖欠等事情就应该与当地工商部门联系，或者写信至编辑部，注明广告投诉并随信附汇款单复印件。

3、能给我张编辑部的照片吗？

这个……处于对外星人莱因安全的考虑，所以……对不起大家啦！

我是一个很普通的玩家，我读电软已有两年多了。今天突然心血来潮，也不知是哪根筋不对，突然有种给你们写信的冲动。我觉得现在玩家们可选择的主机及游戏都已趋于多元化，希望众小编在根据每月游戏的重点及读者的意见，进行游戏新闻的选择及刊登。另外，请问风林，从小编当中有谁是WE为生命的铁杆玩家，以及众小编各自的游戏倾向性。

——北京　郑琨

游戏新闻恐怕无法像郑读者说的那样做，每月全球游戏圈里大大小小的事情堆成山，要从中挑选重要有价值的新闻是一件相当困难的事情。毕竟我们不是预言家，许多事情都是难以预料的？……编辑部中最爱WE系列的当属PERFECT君，但还不至于视为生命吧……要说编辑部一干上下男女老少都喜欢什么类型的游戏可就难了，反正风林是正宗的"杂食性动物"，几乎所有类型的游戏都玩。至于其他人嘛，天师爱赛车、龙哥爱格斗、莱因爱机战、PERFECT爱足球、彩火爱莎木。以上只是风林自己猜测的，是与不是还要问他们自己。

我一直想问问你，你的工作规律是怎样的?忙吗?估计你工作时间有将近一半是用来看信的吧?

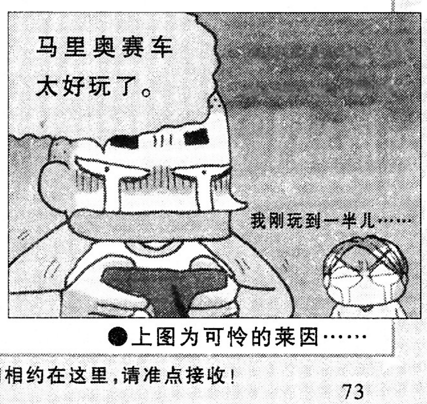
——江苏　沈超

工作规律嘛……基本上风林每天来到单位先上网收信(一天不收就看不过来了，不过一些问题来信都会交给龙哥)，然后再去取全国各地的来信，等把这些都做完以后就差不多吃午饭了……趁中午みし的时间再看看新闻……喂饱肚皮后看信……以至于常被称为"阿信"(汗)，最后留下不多的时间做杂志。所以每到结稿的时候风林都感到身负重担啊……其实我的时间安排还是很合理的。

风兄你在《电软》是否受尽欺辱?不然为啥"家"的页数如此之少?而"攻略人行道(41－53页)竟自占了那么大的地方！或者风兄你心胸宽广让着……强烈开办交友栏目，并希望能见到每人的QQ号！上QQ可比写E－mail快多了，同时也方便交换游戏心得！进行快速的交流。游戏的心永远都是热的，游戏的人永远都会努力。

——济南干校　姚宗宝

请大家不要误会，小编们之间可是很和睦的，大家对风林也都照顾备至，请关心风林的朋友放心吧。家的页数在风林年初的努力下已经上涨一页了，现在风林个人觉得很合理。其实增加了页码未必像现在一样好看，而且风林制作起来也会很吃力的……至于交友嘛，开办相关栏目是不大可能了，不过在"家"里给大家提供些方便倒是没有问题，还是那句话——想结识更多玩友的读者可以在来信中提出，风林将根据页码尽量刊登(如果没有刊登的话，也不要埋怨俺哟……地方有限嘛)



←莱因

●上图为可怜的莱因……

★2002年，闯家精彩依旧，时逢年末，风林祝大家在新的一年里快快乐乐，新年第一期，我们相约在这里，请准点接收！

闯关族的家

玩家快书



想玩正版多可怜，裤带勒紧咸菜咸，
看见可乐有点馋，摸摸兜里没有钱，
老板心黑嘴巴甜，一套莎木七百元，
贫铁已过警戒线，扑通栽倒柜台前，
痛玩三月终发现，光盘乃是塑料片，
为买它们素吃遍，才知自己真够贱，
电软家中把诗念，誓闯游戏第一线，
若能登出把梦圆，咱把稿费算一算。

——吉林　金帅

吾玩游戏十多年，至今花了N万元，
游戏打了数千款，家中碟片堆成山，
打机生涯不算短，可惜玩的是D盘，
看见正版好喜欢，波士告我五百三，
不仅工资少一半，为了游戏不吃饭，
生活本已很贫寒，这下雪中断了炭，
没吃没喝还不算，主机光头要完蛋，
希望大家听我劝，别再为D做贡献。

——很久没有音信的　SPIKE



《电软》众编：你们好！刚从加拿大搬到美国，本以为站在自由女神像下面再也找不到自己"亲人"了，但是令我惊喜的是就在俺的班上就有两个华人，真是好啊。但是一问他们知道GB吗？谁知他们竟然说那是什么玩意？不由想起了邓老爷爷的话"电脑要从娃娃抓起！"

我们这里，有些游戏店里已经有XBOX的试玩台了，可我却提不起兴趣。另外，现在这边的DC比GB还便宜，看到这些我还能说些什么呢？毕竟我是SEGA迷……

——美国　戴忍冬

有XBOX的试玩，还提不起兴趣？戴读者可真刁啊（笑），估计在XBOX到京以后，风林只有站在游戏店的角落里淌口水的份。不过既然戴读者是S的铁杆，想来XBOX定是不能错过了。另外，戴读者留下的地址我已经回信了（电邮），不知道你是否收到？

风林兄，其实很久前就想给你、给闯家写信，但一直未能付诸行动，原因很简单，因为在这之前我没有一台属于自己的主机，自己觉得并不能算一个真正的玩家，所以痛下决心，一定要在拥有自己的主机以后再给闯家写信。

想想过去的那段日子，我愣是借表哥的那台老式厚GB玩穿了《口袋·金》因为我只有卡没有"机"，想玩的时候而GB却不在的那种心情实在一言难尽，我倒是也想过要买一台GB，但可怜口袋空空，每当在街上遇见手捧GB玩得起劲的人，实在甚是羡慕。也许你会觉得可笑，现在还会有人如此迷GB，不瞒你说，从我接触游戏（我98年迷上游戏）到现在对PS、DC之类一律不感冒，倒是对GB一见钟情，相信我，这都是真话。

自从得知任氏准备推出GBA的消息，那时大概是99年，我根本就不相信会有这般强大的掌机，尽管不相信，但从那时开始我就开始攒铁了，为的是尽快圆我的GB梦，好几次忍不住想去把GBC捧回来，但一想到GBA的演示画面（在《电软》上看到的）于是狠掐自己一把，继续咬紧牙攒铁。苍天不负有心人，就在今年十月，借国庆东风，我把GBA捧回了家，680元，一下子花光了所有的积蓄，但我不后悔，在拿到GBA的那一刻，激动、高兴、还有酸涩，那种得偿所愿的喜悦。差不多三年了，这种心情已经不能用语言来形容了。

风兄，编辑部里工作一定很忙吧！我是很希望能以后去电软工作的，只可惜我是搞体育的，电软要我这样的人没用，哈哈！不过没关系，说不定将来中国游戏业发达了，请我做一款运动GAME，不卖个百万份才怪呢！哦！对了！我是打篮球的，有NBA那帮家伙挡着，看来就是没戏喽！风兄你好象也会打篮球的，有空可以切磋切磋嘛！

——广西　胡景南

玩GB，全球目前约有1亿3000万人。即使是厚机或彩机，目前也仍旧是许多人的宠爱。有些人瞧不起GB，甚至把上面的游戏看成是低龄化，实在是令人啼笑皆非。掌机市场一直以来是任天堂的天下，不知道这是不是以上言论的由来……其实，许多厂商都对掌机市场垂涎已久，包括SCE曾经尝试的PDA。但是最成功的当属BANDAI推出的WS系列，销量达到了数百万，可谓喜人。记得当时看到WS卖的还不错的时候，编辑部里的同事们也都惊叹：任天堂的对手终于出现了！但很可惜，其短暂的"牛市"几乎没有伤到GB的任何皮毛，这时候人们更是发现：想在老虎嘴里拔牙实在是太难了……无论传说中的XBOY是否存在，我想从目前的形势上看，几乎没有人可以从任天堂的嘴里把肉抢走……GB系列的神话一定会续写下去的……说的好像有点跑题，也是风林一直压抑在心里的话。风林个人很欣赏任天堂，就像欣赏世嘉硬派风格的游戏一样。我想，包含了山内固执作风以及宫本极上构思的任天堂主机，我是没有理由错过的。

另，风林的篮球技术也算了得，并以三分见长，有机会可以试试（笑）。

★呼风还语〈二〉

1、明年的杂志会有变化吗？

当然会有啦。除了增加彩页满足广大读者需求以外，我们还会有各种各样的新栏目以及有趣的活动等着大家参与。

2、我想中大奖，风林可否帮我？

当然不可以了，作为编辑部大公无私的代表，一视同仁的典范，风林英明神武的光辉形象是不会……呕、呕、呕

3、难道玩游戏的都是男同志？？？

这……好像的确有些阳盛阴衰的现象，为了让更多的女性玩家有倾吐游戏心声的地方，风林特别开办了"女玩家留言板"，喜欢玩游戏的女玩家不妨来家中谈谈自己的故事。

4、GBA的问题困扰着我……

好像现在大家普遍对香港版GBA和日本版GBA的看法很大，并购买也都倾向于后者。其实，无论是港版还是日版在质量上都是一样的，性能上没有问题，购买者可以放宽心。现在价格便宜，早出手早受益（目前在580上下）另，GBA中文游戏已经上市，关注中……

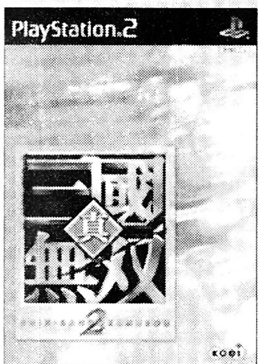


游戲點評

Speak out, don't be afraid!

真三国无双 2(SHIN.SANGOKUMUSOU 2)

机种 PS2 厂商 KOEI 类型 T·ACT 媒体 DVD-ROM



光荣在我的印象中一直是以制作 SLG 为主的厂商。PS 时代曾推出过一款用《铁拳 2》引擎制作的格斗游戏——《三国无双》在当时也并没有获得好评。直到 PS2 版《真三国无双》的推出才改变了我对光荣动作游戏制作能力的看法。而这次的《真三国无双 2》更使我感觉到光荣今非夕比了。

《真三国无双 2》在画面上比较前作还是有一定提高的，特别是在打斗时的特殊光影处理方面相当不错。两人同时游戏时也没有明显的画面拖慢现象发生，应当说制作者已经很好的利用了 PS2 现有的硬件资源来改善画面。

系统方面可以说与前作有天壤之别，武器与宝物装备系统的导入使游戏性与耐玩性增加了很多。这次的战斗系统更加完善，除了连击系统能根据武器不同变化外。还增加了空中受身、防御反击、无双反击等新的辅助系统。这些都使战斗变化更加丰富。在角色能力方面由于加入了许多隐藏数值，使每个角色在使用时都有很大的不同。彻底改变了前作中千人一面的问题。另外每个角色有自己不同的一套关卡也是相当好的设定。可以让你不断的使用不同角色玩下去。

在音乐方面，比起前作来似乎没有太大提高，主要也是由于战场上比较嘈杂的缘故。如果在音乐欣赏模式中听感觉还是比较好的，其中几首中国风格的音乐中还能看出光荣在制作古典音乐方面的气魄依然健在。到是最后的结尾曲是中国人听不明白日本人听不懂的日版中文歌曲让人匪夷所思。

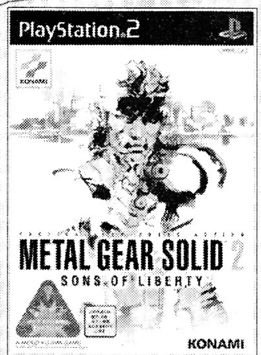
说了这么多优点，这个游戏缺点也是十分明显的。最突出的一点就是己方防御判定有很大问题，许多时候明明采取了防御姿势，仍被打的满地找牙。而敌人往往非常轻松的就能防下你的一套致命打击。这点比起前作的确是不敢恭维了。总的来说《真三国无双 2》的确是一款新概念的优秀战略动作游戏，而且的确是属于物有所值的游戏。

——无双司机

角　色：9	操作性：8
画　面：9	创　意：9.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：8	总评价：8.5
游戏时间：40 小时	

合金装备 索利德 2~自由之子(METAL GEAR SOLID 2~SONS OF LIBERTY)

机种 PS2 厂商 KONAMI 类型 战术 ACT 媒体 DVD-ROM



MGS2 这个游戏所特有的技术感以及真实感让玩家为之疯狂。是 PS2 到目前为止最受期待的游戏之一。

我有幸在第一时间得到了这款游戏，一切都没有让我失望！小岛秀夫这次耍了一个阴谋，"欺骗"了全世界喜欢 MGS2 的玩家，但是他却把我的游戏感觉给骗回来了！游戏发布之前的一切迹象都表明了 SOLID SNAKE 依然是游戏的主角，我们心中的英雄。但是真正的主角却变成了一个"kid"，一个金发飘飘的美国小伙子——RIEDEN，而 SNAKE 却变成了幕后的英雄！很多玩家好象完全的不能接受这个事实，认为没有 SNAKE 的 MGS 是不完美的。但是我想要告诉你们，如果你们真正的玩了这个游戏，进入了 RIEDEN 这个角色，你会发现你在和他一起长大，一起成熟，因为 SNAKE 这个老大哥一直在暗中观察着你，保护你。虽然你不能直接操纵 SNAKE，但是你可以从 RIEDEN 这个"孩子"的身上感觉到他的存在！

如果想从这个游戏的画面上来挑刺，我认为是徒劳的。对于游戏中的细节，我想至今没有一款游戏能够作到如此的细微入致：当你仰头想看看天边的景色时，你会发现海鸥是多么的讨厌，因为海鸥的屎竟然会拉在你的头上；当你想上楼梯玩个筋斗时，你一定会摔的要命；当你从水中出来换口气时，你会发现眼睛上竟然还有蒙蒙的水气。你一定会被这些细节所感动，再加上杜比 5.1 的环绕音色更让你有身临其境的感觉。

在故事上，2 代非常完美的和 1 代结合在了一起，整个游戏的情节非常的曲折离奇。RIEDEN 的身世，SNAKE 的"死"，忍者的"复活"，这一切的一切都让你感觉就像一部纯正的好莱坞大片。

游戏的结局让人感到吃惊和疑问，这些都预示着 MGS3 的到来，就让我们期待更加完美的 MGS3 吧！

——missme

角　色：10	操作性：9.5
画　面：10	创　意：10
音　乐：10	移植度：——
情　节：10	总评价：10
游戏时间：——	



→令人神往的空贼之旅实在是你不能错过的，无论如何，这款游戏都绝对值得你尽情体验一番……

永恒的阿卡迪亚(ECEANAL ARCADIA)

机种 DC **厂商** SEGA **类型** RPG **媒体** GD－ROM×2

海盗是最勇敢的水手，飞行员的心则因蓝天的陶冶而纯洁、宽广，结合了《大航海时代》的恢宏与《红猪》的浪漫，这便是《永恒的阿卡迪亚》。

游戏的世界设定明显脱胎于16世纪的地球：西班牙式的老牌军事强国，风沙弥漫的沙漠城市，印第安风格的丛林部落，中日混杂的东方国工以及渺无人烟的冰原，Overworks为玩家营造了一个神奇而广袤的冒险空间，再加上故事本身又是令人热血沸腾的海盗题材，一下子就深深地吸引住了我的全部注意力。

作为RPG，《永恒的阿卡迪亚》的剧本是很传统的，说的更准确些，就是一出样板戏。主线是早就用滥了的正邪之争，不过事实证明这些看似老套的情节的确经得起考验，而且制作者也很会渲染气氛。当恩里克王子乘着蒂尔菲奈斯号离开自己的祖国走上抗争之路；当喜望峰要塞里沉溺于酒精的老兵目送主角向魔之空域发起挑战而重燃心中的热情；当空贼们以各种看似好笑的借口齐聚一堂发起最终战役……我相信每一个男孩子都会为之心潮澎湃。

好的剧本要有合适的演员才能充分发挥其魅力。本作的人物设定是极为脸谱化的，正好符合样板戏的需要。也许有人认为这样的设定太过幼稚，缺少深度，可是好的角色就非得是精神病或玩深沉的家伙吗？玩家就不能痛痛快快地去爱或者去恨一个人吗？黑白分明的游戏可以让玩家不去考虑太多的是是非非，痛快地游戏才是快乐的源泉。

游戏的系统算不上复杂，很容易上手，但也有不少问题。大地图上的移动本应带给玩家自由翱翔的快感，但过高的遇敌机率使流畅性大打折扣；许多发现物的所在地毫无标志，其结果就是在飞越每一片陆地，每一个岛屿，甚至每一块岩石时都要连打A键。战斗中行动点数的设定限制了许多技巧的应用，战术组合缺乏变化。炮击战本该是个亮点，当鱼雷，副炮，主炮同时击中敌舰，那种爽快感简直无法言喻，令人遗憾的是炮击战的节奏太慢了，新鲜感一旦消失，那些游弋的黑空贼船与帝国军舰就无生命危险了。

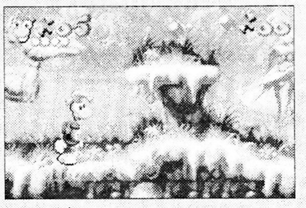
总体上来说，《永恒的阿卡迪亚》是一部正统派RPG，虽然Overworks为她注入了一些新的原素，也只是在传统与创新之间选择了一个折中方案，其中还有许多不成熟的地方。如果还会有续作的话，希望那会是一首更加完美的空贼之歌。

——LETYOUDOWN.

角　色：8	操作性：8
画　面：8	创　意：9
音　乐：7	移植度：——
情　节：9	总评价：8.1
游戏时间：55小时左右	

雷曼进化版(RAYMAN ADVANCE)

机种 GBA **厂商** UBI **类型** ACT **媒体** 卡带



我最早见到《雷曼》是在PC上，当时我只玩了一个试玩版，虽然生涩的键盘操作让我很不舒服，但这个没胳膊没腿(但有手有脚！)的金毛小子还是给我留下了一定的印象。后来据说PS有移植，可惜我没有见过，不过这次终于能在GBA上再会面了。

音乐方面表现平平，画面做的倒是还不错，还算是没浪费GBA实力。充满幻想色彩的场景描绘得十分精细绚丽，童话气氛弥漫在每一处，古怪的植物，奇异的花朵，可爱又可怪的精灵、生物，背景上还有飞舞的蝴蝶和蹦跳的蘑菇(?)，玩起来赏心悦目。

但是(可怕的字眼)ACT最看重的操作方面仍旧感觉有点怪，有些生硬。虽然手里拿的是GBA而不是PC键盘，可是那种不舒服的感觉依然存在，远没有打马里奥、索尼克时享受的感觉。这也是欧美游戏的通病了，看来厂商还是没有学会适应东方人细腻的手感(或者只是作给他们欧美人自己玩的？)，这方面只能说凑凑合合吧，但像我这样高要求的ACT玩家就不太满意了。

总体感觉各方面均较中庸，没有什么太突出的地方。给我印象最深的恐怕就是雷曼过关时的表演了：摆个POSE，然后咧嘴一笑露出满口白牙，再"寒光"一闪，怎么看怎么像KOF里的金加落，难道他们都是牙膏形象大使？！(爆笑)

——北京　罗剑锋

角　色：8	操作性：7
画　面：8	创　意：8
音　乐：7	移植度：8
情　节：8	总评价：7.7
游戏时间：2小时以上	

NAMCO博物馆(NAMCO MUSEUM)

机种 GBA **厂商** NAMCO **类型** 合集 **媒体** 卡带

NAMCO严谨的游戏制作态度一直为大众所称道，不过偶尔它也会炒炒冷饭，而且炒得还十分投入。相信大家一定都知道了，这冷饭就是《NAMCO博物馆》。此系列在PS、GB上都有露面，而且一出就是好几代，似乎卖的还不错。于是抱着再赚一笔的想法，NAMCO又把它放到GBA这炙手可热的主机上来回回锅。

全是NAMCO初创时期的成名作，什么大蜜蜂、小蜜蜂、吃豆等，从红白机过来的玩家想必都很熟悉了，用不着再介绍了吧。还记得在大蜜蜂中故意被敌人捕获再增强火力的"秘技"吗？——在这里也同样给移植了下来。

不过我实在是很不高兴，因为NAMCO的这锅冷饭并没有在GBA上热起来，仍然是冰凉如昔：画面单调，音乐简单，完全是照搬十数年前FC的效果，没有一点点的增强，也没有新要素的追加，难道NAMCO就不懂得"包装"在现在社会上的重要吗？或许NAMCO认为自己昔日的"大作"真的游戏性十足，又或许NAMCO想借时下流行的怀旧大潮勾起老玩家的怀旧情结，但我想它绝对是打错了算盘。无论如何这样简陋的画面音效都难以让人接受，十年前它们是有趣的，但十年后在玩家口味和水平都越来越高的今天真是玩不出什么意思来，而且游戏又没有在其他方面给玩家以任何补偿。对比任天堂同样类型《GB博物馆》的体贴备至，只能说是NAMCO对玩家太不负责了！

角　色：7	操作性：8
画　面：5	创　意：7
音　乐：5	移植度：8
情　节：——	总评价：6.7
游戏时间：一个小时	

说真的，对于这样"完全"复刻老游戏的作品真是没有什么买的必要，尤其是在GBA这种高级主机上。如果真想要怀念NAMCO的旧作还不如去打回FC算了。

——北京　罗剑锋

纯情房东俏房客～祝福之钟

机种 GBA　厂商 MMV　类型 AVG　媒体 卡带



本作应算是 GBA 上第一款美少女恋爱游戏了。画面令人超乎想象，整体素质极高。完全体现出了 GBA 究级 2D 主机的号召力。

剧情的巧妙安排是本作的最大亮点。主人公浦岛景太郎是个十足的日版小宝。整日要周旋于美女中。这本乃爽事，但要命的是，几乎每个女主角都是十足的“暴力狂”，玩家几乎是没有办法猜到下一秒又会有什么生命危险(笑)。并，女主角们对景太郎施暴的手段也极夸张(也是看点之一哦)，拳打脚踢只能算“普通技”。

和其它恋爱游戏不同的是，本作有血槽的设定。景太郎每中一次招就要扣一格体力，只有到温泉、吃饭、食点心时才能恢复几格。在事件发生时，玩家就要懂得妥善处理了。因为本作引入了樱大战的招牌“限时问题”系统，如果稍有不慎(祸从口出嘛)，必将招至杀身(？！)之祸。而且更要命的是一旦踩了地雷，数位女主角将闻风而至，对景太郎施以群殴。如果这时没留着足够的体力，还是乘早关机得了，不用心存侥幸了。因为体力到零就 GAME OVER，也是身为恋爱游戏的本作的一大特点吧。

但，本作唯一的不足可能就是汉字太少了。往往到关键时候，几乎看不到半个能弄明白的东东。再，没看过原著就几乎等于找死。笔者经常是被扁的体无完肤才迟迟的“悟”出一二，其状甚惨。

——江西南昌　严峻

角　色：9	操作性：8
画　面：9.5	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：9.5	总评价：9
游戏时间：NN 小时	

炸弹人在线(BOMBERMAN ONLINE)

机种 DC 厂商 HUDSON 类型 ACT 媒体 GD－ROM



带着 SS 炸弹人的美好回忆和游戏展上看到精美画面的热切希望，我按下了电源键。

看了片头，系统界面，进入了游戏，一种熟悉的感动油然而生。炸弹人是伴着我们成长的游戏，它们给人的感觉都是一直在进化，一直在变，可是每当你 PLAY 的时候，又会发现一切是那么的熟悉，那么的亲切，只是这份感情，就值得我爱它了。

名为 ON LINE，可这并不是一个只加了上网程序的移植作。画面改为了 2D 人物 3D 背景，炸弹人显得更加可爱了，背景也做的很华丽，画面上也许是炸弹人系列短期内难以超越的一作。还有炸弹人的最大乐趣多人对战也借助 DC 得已实现，使此游戏乐趣倍增。

BATTEL 模式的小游戏都设计的不错，尤其在多人玩时乐到极点，如果能上网游戏，可以用自己设计的炸弹人与玩友同乐。同一画面上的乱战，那场面不象即时战略那么复杂，却也图个热闹。

也许是 SS 版的炸弹人做的太经典了，此游戏在游戏性上没有太大的变化，反而取消了可爱的恐龙；单人模式也变得枯燥，没了剧情。敌人的 AI 变得更高，想要把它堵在死角里炸掉的可能几乎没有，过关的方法只有一味的躲避，等待敌人的失误，这也有失炸弹人原始的乐趣。

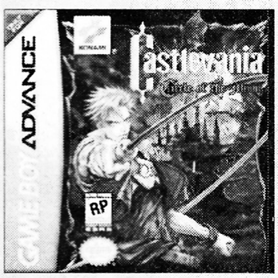
新瓶装的旧酒，瓶子变好了，酒却不如以前好喝。

——长春　李一卓

角　色：8	操作性：8
画　面：9	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：8
游戏时间：4 小时	

恶魔城～月之轮回(CASTLEVANIA～CIRCLE OF THE MOON)

机种 GBA　厂商 KONAMI　类型 ACT　媒体 卡带



如果说《马里奥》是属于轻松型的 ACT，那么此款《月之轮回》则完全可归为厚重型了——无论系统、操作、画面、音乐、难度均是原汁原味的恶魔城，令人欲罢不能。

取消了金钱设定，改而增加了卡片组合系统，一舍一取，倒也不觉得缺少什么，再说通关一次是很难将 20 张卡片全部入手的，这样一来使玩家随时都有“掏出 GBA→插上卡→开机”的冲动。

本作在操作上可算是 ACT 游戏的典范了。有人曾抱怨前作《月下的夜想曲》速度过快的问题，而在此作，个人认为处理得相当到位，让人感觉很舒服，特别是在取得ロックⅡの羽后，上冲的感觉相当棒！

由于是 GBA 游戏，因此在玩之前是很期待画面表现的，玩后，果然没让我失望，足以抗衡任何一款 2DACT 游戏了。游戏中对背景的刻画相当细腻，不同区域的背景可以直接的告诉你身在何处。远处与近处又结合得很自然，让人百看不厌。

游戏中的音乐有不少是 80 年代的曲子了，要是你玩过 FC 时代的《恶魔城》或是《科乐美世界》，那你就一定不会对本作中的音乐感到陌生，尤其是那首“展望阁”的 BGM，听后让人感动得流泪。

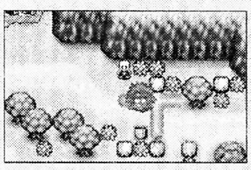
说了这么多优点，得谈一些不足之处：难度。本作的难度实在是有点过火了，有时是属于变态的难，如果是《月下的夜想曲》那样的难度，这个游戏就完美了。

——重庆　魑魅

角　色：8	操作性：9.5
画　面：9	创　意：8.5
音　乐：9	移植度：——
情　节：7.5	总评价：8.6
游戏时间：50 小时以上	

炸弹人的故事(BOMBERMAN STORY)

机种 GBA　厂商 HUDSON　类型 RPG　媒体 卡带



昔日 FC 时期的 ACT 名作好像都有 RPG 化的趋势了，远的有 PS 上的顶极作品《恶魔城 X·月下夜想曲》，近的有 GBA 上的《洛克人 EXE》。现在，HUDSON 著名的炸弹人系列也终于完成了向 RPG 的过渡，在 GBA 上以新的形态隆重登场了。

风格与任天堂的《塞尔达传说》惊人的相似(虽然我没有怎么玩过《塞尔达传说》)，同样的清新童话般的世界，同样的 AB 键功能设置，甚至是同样的红心形血格……不过这款游戏的标题写的很明白，这毕竟是炸弹人而不是塞尔达，还是有着炸弹人系列独特之处。

最大的特点当然就是放置炸弹啦，最开始只是普通炸弹，随着情节的发展就能获得地雷、水雷等等强力武器，炸弹爆炸时的破坏感真的是不错呢，玩的时候总会联想到《乔乔奇妙冒险》里的 KillerQueen，呵呵。

另外一个吸引人之处就是培养小怪物卡拉朋(Karabon)了。各种卡拉朋各具特色，拥有不同的能力，像火力增强、踢雷、扔雷等，实在是炸弹人的好帮手。而在冒险过程中解开迷宫中的机关就更要灵活使用了，比如有一处，就必须装备火力增强的卡拉朋，再把雷踢过去才能炸到开关。

总体感觉属于休闲小品级的 RPG，画面音乐在 GBA 上算是上佳。水平虽然比不上《黄金的太阳》，但也别有风味，喜欢炸弹人的玩家可不要错过哦。

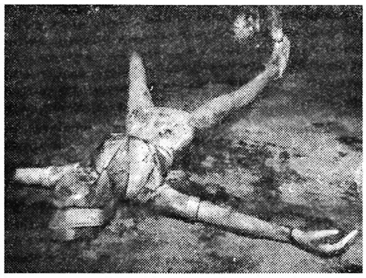
——北京　罗剑锋

角　色：8	操作性：9
画　面：8	创　意：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	总评价：8.3
游戏时间：穿机两遍！	



寂静岭 2

■机种:PS2　■厂商:KONAMI
■类型:恐怖解迷
■发售日:2001年9月27日
■文:张弦



←集残忍、血腥、恐怖于一身的游戏。心理承受能力差者慎玩……

这可以说是一个极其另类的游戏,说它"另类"并不是指它的操作系统,而是它的制作理念。通常的游戏,其目的都是为了给人宣泄、使人爽快,玩家不管在游戏中如何历经艰险,打穿之后都能感觉心情无比愉快。可是《寂静岭2》却完全相反,整个游戏一直让玩家处于极度的压抑之中,并不断将人内心中最黑暗的那一面诱发出来,令人产生许多不愉快的联想与反思,跟游戏主角一起反复对自己进行"灵魂拷问"。结束游戏之后,玩者的心情仍会处于极度的抑郁之中,甚至在相当长的一段时间内都难以自拔。这种以"让玩家心灵遭受折磨"为制作理念的游戏,确实很罕见。

以往的游戏主题都很简单,无非是善恶之争,主角通常是一个"纯洁"的"正面人物",同"邪恶势力"搏斗。而《寂静岭2》却全然不是,主角是一个内心有严重心理障碍,潜意识里充满了犯罪感与自虐情结的人,他所面对的也不是什么外在的"妖魔鬼怪",而是自己内心深处的黑暗。"寂静岭"其实是一个存在于每个人内心深处的黑暗世界,所有潜意识里怀着负罪感的人都会在这里赎罪,并受到相应的惩罚。在"寂静岭"中的所有遭遇,都是主角揭开自己潜意识最深层的一次心灵旅程。整个游戏充斥着对"罪恶"的探讨,很像《七宗罪》。游戏中处处可见弗洛伊德精神分析的影子,大量富有隐喻意义的具象,还有许多诸如性饥渴、性虐待、性罪错等变态心理……这种理念,即使作为一部电影来说也是具有相当深度,用在游戏里就似乎更显得奢侈。尽管我本人很欣赏KONAMI在《寂静岭2》中表现出的深邃的哲学理念,但我同时也很清楚,这种理念必然局限了《寂静岭2》的市场销量。

早在多年前PS上推出《寂静岭》的时候,我就发现这个游戏的制作理念很特别,虽然沿用了类似于《生化危机》的系统,却在"恐怖"二字上下了很大工夫,营造出远远超过《生化危机》的恐怖效果。不过这次的《寂静岭2》走得更远,用"恐怖"一词已经不足以形容这个游戏。这次它完全摒弃了《生化危机》中常用的那种"惊吓型"的"硬吓人"效果,全部依靠气氛营造来制造心理悬念,玩家仿佛置身于一个永远无法摆脱的梦魇中,被压抑得无法呼吸。而事实上,人最害怕的正是面对自己的内心,害怕自己的"心魔"。相比之下,《生化危机》系列更像是美国好莱坞式的惊悚片,而《寂静岭》却有纯正的英国式心理恐怖片的意味。

同《生化危机》系列偏重于动作不同,《寂静岭2》的谜题设置很有意思,通常都是一些耐人寻味的诗句,让你猜出其中的隐喻。这次更是将动作难度和解谜难度分开,独创了三种解谜难度。在不同的难度下,谜面、谜底都不同。难度越高,谜面越晦涩,对逻辑推理和历史人文知识了解的要求就更高。同时,每次游戏时的密码数字都不同。这样一来,每次重玩这个游戏就会有全新的感觉。

应用PS2的机能,《寂静岭2》的恐怖效果得到极大的体现:扑面而来的浓雾、逼真之极的实时光影、虚拟3D音效,令玩家置身于一个极其"真实"的恐怖世界中。游戏设计者肯定仔细研究过人性的弱点,为了强化恐怖效果,甚至在画面上加入雪花状的"干扰粒子"。我曾经将这些干扰杂波去掉,发现画面固然是清晰很多,但恐怖效果也因此大大下降。由此一例便可看出制作者的良苦用心。由于游戏中的街道家居等各种景物太过逼真,同现实生活中颇为相似,所以很容易让人产生联想,即使已经结束游戏,面对现实生活中的景物仍然会有不适之感。此外,继承1代的风格,游戏的主题音乐依旧是那样忧郁、伤感、颓废,令人难忘。而CG影象更是达到了新的水准,人物神态之细腻已经接近真人。

请大家试一下:独自在家、夜晚一人、关了灯、开大音量,在黑暗中玩《寂静岭2》,那么,如果有谁能坚持一个小时以上的,应该说是有相当坚强的神经了。



记残念事一二

文/严峻

初冬的南方本不算冷，只是整日未曾停下一秒的绵雨下的挺闹人心的。站在屋檐下，竟也不知不觉中吐出了今冬的第一口白雾。也许，冬天真的到了吧。

残念一词，出自日本语。汉语中译为"可惜、惋惜"一意。游戏人，本是快乐者。但心中总有一两件令人残念之事，颇无奈。

笔者平生喜爱的游戏厂商有二。一为SEGA，一为SNK。以至于电子信箱也要取做segasnk@263.net。这叫做爱屋及乌吧。

业界，今年SEGA社长大川功的去世，算得是残念事吧。就好象国内文体界的马华和赵丽蓉老师的去世一样。诚然，不单是马华，就是赵老师也应算是英年早逝。因在艺术上，赵老师确为英年。她的晚年完全给予了她热爱的表演艺术，给予了观众。她曾给予我们太多的快乐，但今年和以后的春节晚会上是体会不着那种快乐了。

在业界我只佩服两个人，一是任天堂的山内溥，而大川先生亦是如此。可能在此之前，我们并不知道CSK，不知道大川先生。但大川先生的晚年同样完全给予了他所热爱的游戏事业，给予了SEGA，给予了玩家。我们可能永远也弄不懂他为什么要在SEGA大势已逝，帝国将倾的时候还要接手这个烂摊子，去趟这滩浑水。也永远无法理解他为什么要三番几次的拿出自己的个人资金去为将死的SEGA注入强心剂。一个"继父"，能做到这个份上，我们还能说什么呢！

谨向大川先生致以最深的敬意。你，是条汉子。

与SEGA相比，对于早已是风中之烛的SNK，处境就更惨烈些，死亡本是早已料到的事情。但真的到了那一刻，心里还是难以承受。就在日前，SNK的"再生申请"被日地方法院驳回，只能宣告破产，变卖一切还债……毕竟，曾经有过太多的快乐，一时间不复存在，是很残忍的事。而SNK官方网站也做了最后一次更新，森气楼大师也为SNK画了最后一幅"永远的SNK"。

现在KOF2001应该出了吧，但没有SNK，没有森气楼的KOF还是那个KOF吗？！看到在韩(寒)风中早已不成样子的KOF斗士，似乎告诉我，我的那个KOF已在公元2000年逝去。

可以说SNK的倒下，正是对玩家莫大的讽刺和最大的惩罚。试问有几个人买过SNK半点正版，投过正版SNK机台半个币？为什么一定要到失去时才知真情可贵，我们真的热爱她吗？真的吗？我只知道不曾有过的责任的爱，那不是爱，永远都不会是。

也许，一个人最大的悲哀，莫过于不懂得去爱。《恶魔城》的阿鲁卡多在打倒其父德拉古拉伯爵时曾说：父上，当你不懂得去爱的时候，就是你失败的时候。

我唯一的16位机和32位机是MD和SS。还记得当时决定购入MD的时候是想玩索尼克、三国3、信长。而买SS的时候，却只为樱大战一款而已。也许，那是我最入戏的一款游戏。

不知为什么，我有个毛病。在很多游戏里，我更喜欢那些配角。比如：街霸的KEN，KOF的八神庵，心跳的片桐彩子。虽然，隆、草稚京、诗织也都是很好的人物。但，也许是他们贵为主人公的缘故，太过正义，太过完美。只看上去很美，但有时候竟使人顿生几分厌恶(？！)。而那些配角则没有太多的"顾虑"，可以耍酷、傲慢、反叛、做坏事(笑)。看上去并不那么美，但更具性格，更真实、更有血有肉，更象个"人"。

那些可能是我钟爱配角的理由(借口)吧。所以，在我的SS机里的樱大战叫做"瑾大战"。神崎瑾，大财团的千金，傲慢、不讲理、大小姐脾气和姿态，这就是她。但我偏偏喜欢上了这样子的一个女人(花组其他的只能算是女孩子和女强人)。我喜欢她那傲慢的几近夸张的笑声，和那句声声入耳让你骨头酥掉的"少尉"，还有在忙的头皮发麻还要为她捏肩膀，而只得到一句"很舒服"。但我也同样为她那为了团队牺牲自己个人幸福而骄傲，为了那句"你是唯一把我当'瑾'，而不是大小姐的男人"而感动。

可以说，这个有血有肉的瑾，正是她的配音声优"富泽美智惠"小姐赋予了她灵魂。也正是因为富泽小姐的真情演绎，才有瑾的存在啊。当我得知樱大战制作人广井王子在樱花发布会上宣布：富泽智惠小姐将退出樱大战制作的时候，我无语了。当我从箱底翻出那张"此情可待"唱片细细聆听的那一刻，我，流泪了。虽说瑾将由其他声优配音，但，我很知道，那个瑾，将只在梦中。

我已不想说太多的伤怀。也许，一个人的最大痛楚，就是失去爱吧。

富泽美智惠小姐，走好。祝福你，我的至爱，我的瑾。

诚然，人总是要向前看的。也许我们在年底圣诞节的众大作下，会淡忘一切。但这个冬天将属于那些在我心里称为残念的一、两件事与人吧。

屋外的雨还未停，是在哭泣吗？

风无言(风X风X改)

不知不觉，已经一年时间了，除了自己长大一岁以外，也与广大的读者朋友度过了365个日日夜夜。转瞬间，感觉自己也成熟了许多。

总的来说，这一年是不甚平坦的，在工作方面曾经遇到过许多困难，不过这些问题都在同事们的热心帮助下一一化解，风林心里十分感谢他们。(话外：耳后传来了阵阵"请客"的声音)当然，风林最要感谢的还是我们热心的读者朋友，没有你们的支持，风林的栏目也不会成为人气第一(话外：又是阵阵嘘声……)说真的，风林欠读者朋友们太多了……每次抱着一摞摞的来信，除了高兴外，也很有成就感，当然，随之而来的是压力……我知道我可能永远也无法达到读者朋友要求的标准，惟有奋进再奋进，用心再用心……

明年，再相见……

让相逢的喜悦代替分别的泪水

文/Cutsin

迷蒙的泪眼模糊了父亲的身影，一句句的嘱咐，一次次的承诺不断回荡在耳边，往事再一次几现于我的脑海。

初三的时候一个偶然的机会，我被同学带到了一间街机室，感动其美丽的画面与劲爆的音效，那就是"街霸"。由此开始了我的游戏生涯。后来我完全沉浸在街机厅，接触了"豪血寺一族"、"铁钩船长"、"鲛！鲛！鲛！"、"吞食天地"等许多街机游戏，也因此耽误了学业，一向成绩优异的我没有考上省重点，悔恨——已经来不及了。当时父母并不知道我迷上了电玩，他们只是静静的听着我的哭诉，然后淡淡地微笑着鼓励我："这没什么，是不是重点有什么关系，一样能考大学的，不是吗？"泣不成声的我暗下决心，三年后一定要考上北科大。开始时我的确是很努力，但自制力不强的我终究无法抵受电玩的诱惑，再度踏进了街机室，吸引我的，便是" kof96＆ 97"了。这期间认识了一个朋友，在他的指引下我初识" BIO2"，第一次夜不归宿，第 N 次对家人撒了谎，不过却从此进入了 TV GAME MASTER 的行列。

自制也是一种修养，正是缺乏这种修养，我完全放纵自己畅游于游戏的广阔世界，自己的世界观也发生了重大变化。感到有趣的游戏我都玩，不分机种，只求自己快乐（是建立在"地下活动"的紧张之上的）。为了更好的 play，我结识了《电软》，97 年第 3 期，自此期期《电软》不落，款款 game 必玩。我喜欢游戏文化，科普知识，喜欢游戏之外的许多，也可以说是由于游戏，我接触到许多过去所未曾想、所未曾见的，更前卫、更深邃的文化。但是，除了这些，我剩下的就没有什么了，高中三年我甚至没和班里的一些同学交谈过，主科成绩一塌糊涂，北科大的梦想也变成了白日梦，同学不再热情，老师不再关心，父母发现了我的事后严加管制，可也于事无补。由于没有自己的主机，我经常光顾游戏室，和 Boss 很熟，可我竟然于元旦将近的一个晚上，头脑一热、鬼迷心窍、精心设计、不思后果，荒唐糊涂地搬走了 Boss 的 PS……事后幸得 Boss 宽容，不然我这一生就……父亲将我领回了家，想要撕掉我所有的杂志，母亲在一旁悲戚，我扑在床上，抱着《电软》哭干了所有的泪水，我痛苦、我悔恨，我怀疑……这是怎么了？我不相信我会做出这样的事，没有人会相信……但事实就摆在眼前。我每每回想起这段往事，总要呆上个把钟头，我想它已成为我这一生永远无法挥去的阴影。没有什么不可预料，没有什么可悔恨，不可预料的只是自己那颗年轻躁动而需要冷静下来的心；可恐惧的也只是对未来的动荡而惶恐不安的自己。

我冷漠了，我沉寂了，我的文笔不再浪漫，我好像一扇锈迹斑驳的门，我的心死了，离黑色七月，只有三个月，短短的时间走过别人三年的历程？……我笑了，死人的笑。是惩罚，是审判。社会是公平的，不是社会抛弃了我，是我抛弃了社会。高考末了，结果不难预料，北科大已是遥不可及的梦。我不愿再回到高中重读，在父亲的支持下来到郑轻工学习电子商务，说起来和电玩还勉强沾点边吧……

"只要努力就有结果"——临行时父亲仍是那样淡淡的笑着："你不是常对我说游戏如同现实吗？主人公已经出场了，剩下的就看你自己了。"我想笑，却不争气的呜咽起来。

"你喜欢它，路上就带着它吧。"父亲递给我一本厚厚的杂志，是我买来而未来得及看的《电软五周年纪念》啊，随手一翻，里面的好多文字已被父亲圈圈点点了……列车驶离孤寂的站台，泪水已沾湿书页，父亲远远而模糊不清的身影中不知是否有一双同样的泪眼……

"把耳朵贴在我的背上，你就会了解遥远的过去，单纯的日子里相逢的地方，记忆已经回复到从前。"抚摸着这本不能称之为杂志的杂志，心里涌出一种莫名的温暖。目光停滞在父亲标记的文字上："向日葵……代指阳光曾经普照，花般璀璨飞舞的梦般岁月；百合……代指雪白无暇纯洁，无拘无束的诗般的飘飘岁月。谨以他们来纪念留在记忆深处的那些如奔放热烈阳光，若款款浪漫柔情的青年时代。"朦胧中，打开记忆的盒子时，有些什么破碎飞散了，悲怆的过去，还有曾经深爱的歌，现在都已遥不可及。人生种种，总会随着岁月的流逝留下真实，游戏无罪，社会无罪，朋友无罪，犯错误的只是自己而已。不羁的心和不经世事的我构成了这一切的一切。如果 sin 是罪，那么恕我以 cut 命名自己，消去那不堪回首的往事吧。

《电软》改变着我，以后的那段时间里我表现出前所未有的求知欲与自制力，自信重又回来，一年下来成绩喜人，其间还是有玩游戏，不过只是在闲暇时用 emu 找回感觉而已。翻阅游戏历史长河，这是一个充满了机遇，充满了幻想与乐趣的世界，所有的业界人士与 Game Fans 都是那么富有创造力和另类情趣，其实 game 如同现实，既然有能力玩好虚拟的人生，那为什么不能在人类社会这个气势滂沱的大舞台把握好自己的一叶扁舟呢？作为一本游戏杂志，她给我的一切已无法计算，杂志内容轻松明快，小编们睿智多思，文学性如此之强的非文学性刊物也属罕见，这是否预示着 Game 真的会成为 21 世纪一道靓丽的艺术风景线呢？

"总有一天，被黑暗淹没的小舟，在你的指引下将驶向光明。"暑期已至，我将带着崭新的自我，回到曾经的伤心地，等待我的，是站台上的父亲和暂别已久的，没有 emu 羁绊的 Game。相逢是喜悦，分别是泪水，喜悦的背后掩藏着种种的凄苦与酸楚；泪水冲走的，总是伤心、痛苦与悔恨。

让相逢的喜悦代替分别的泪水。你留下的音符般的足迹，在早晨的雾霭中延绵，在阴冷的城市里那一个人的梦中，点亮了温暖的灯火。

剧场版动画

樱大战

活动写真





12月22日在全日本上映的由著名游戏《樱大战》为蓝本改编的剧场版动画就是这个了，我们精选了一些其中的画面供大家欣赏。本作故事大致发生在太正15年的年末，元星组的拉丘特加入花组，比起人们的安全更重视击破敌人效率的她令花组十分困惑。另外陆军的高性能最新人型蒸气ヤフキエル的出现也令花组处于解散的危险边缘......

拉丘特『今天起我—拉丘特·阿尔黛尔就正式加入帝国华击团了，请多多关照。』



突然出现在大帝国剧场的元星组队长拉丘特，为了纽约华击团的设立而研修并参加花组，米田的脸上闪烁着不安...

艾莉丝『生日快乐，蕾妮』

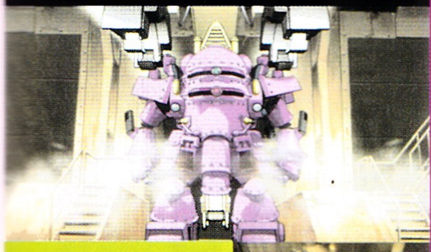


这一天是12月24日，就是圣诞前夜，也是蕾妮的生日。在圣诞演出后大家在为蕾妮开庆生会。



李红兰『等待的人又来了，等待的人等待的又是谁呢？』

降魔在材木街道出现，花组出击命令下达！各个光武·改机体全部进入弹丸列车·轰雷号，在银座线上爆走、纷纷向目标弹射。华击团参上！！！

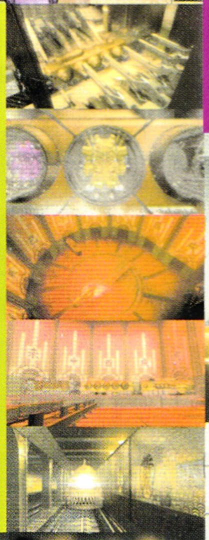


米田『好，帝国华击团花组，出动！！』

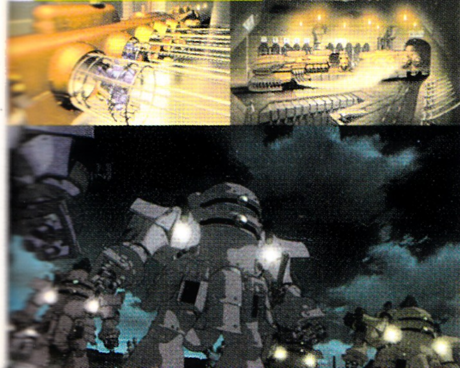


玛利亚『绝对不能有丝毫的疏忽啊！』

全员（玛利亚除外）『了解！』








卡片总数达424枚哦~
精美的图像令人陶醉。
全员热烈登场啦!
新战略——反作用力卡片。



SNK对CAPCOM卡片斗士2 EX版

SNK vs. CAPCOM カードファイターズ2 EXPAND EDITION™



继续前作荣光，将两大公司的角色再度汇集在一部作品中的卡片类型游戏。

NGP	厂商：SNK、CAPCOM	类型：卡片TAB
	媒体：卡带	发售日：2001.9.13

STAR OCEAN3

大人气的科幻叙事诗的最新作在PS2上登场!!

CHECK POINT **主人公是这2个人吗?**

游戏会采用“双主角系统”的方式吗？即所谓的男女主角随你心意去扮演，但还是这样的略显幼稚的角色来当主角是否会影响一些朋友要玩的信心呢？也许太酷的角色有些人会不太适应吧？！

菲特



索非亚







星海传说 3

星海传说 3

厂商：ENIX、tri-Ace
类型：RPG
媒体：DVD--ROM
发售日：未定
http:www.enix.co.jp

PS2

曾经在SFC上获得空前成功的“STAR OCEAN”除了在PS和GB上推出相关续作后，一直没有什么新举动，此次3代的亮相无疑为其FANS注入一针强心剂……







继续遨游星海、继续缔造传说

FIELD 地图画面

在如此广大的3D世界中冒险 有一种你想象不到的美丽

在下雪的城寨中奔跑的感觉一定很爽，在街道的城墙以及弓箭的设置等等都充分体现了中世纪风情的幻想格调。同系列前作的风格几乎一样，将科幻和幻想融合在一起的“SO”的独特世界观沿袭下去。而本作的舞台会令冒险的感觉更加充实哦，可能会随游戏时间产生时间和气候的变化。

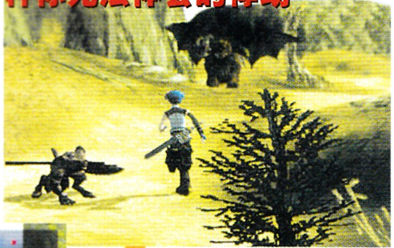


↑细部的感觉令远近的距离感更加明显。

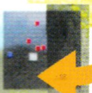
BATTLE 战斗画面

在战斗固有的区域中驰骋 有一种你无法体会的悸动

一直以来“SO”的战斗系统是操纵己方角色将敌人打到，并将其中的动作要素进行强化。本作呢？会否有什么质的突破呢，根据目前发布的资料来看似乎可能性不是很大，看画面上右上地图等等可是新加入的哦。







↑主人公正向敌人跑过去，看敌人的样子有些像FFX中的某个怪物哦，一旦接近敌人就会成为左边的样子哦…

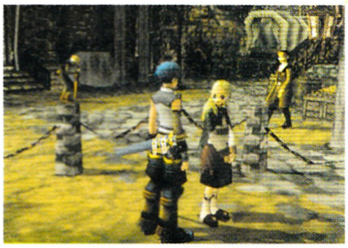


↑←战斗中可以像前作那样切换视点吗？敌人的配置显示在右上的地图上。

Private Action 个人行动

“SO”系列独创的会话系统 在本作中仍然会发挥它的作用

“个人行动”（简称PA）有别于在街道等等地方与伙伴们说话，是会在自由行动的会话中发生特殊事件的。象这样的会话事件真的会影响游戏的进程哦，特别是在有些特殊事件必须发生的情况下。这个系列独特的系统将在本作中继续“绽放”它的光辉。



↑在石头的街道与少女对话的菲特是在收集情报还是说其他什么秘密呢？

星般的璀璨光芒将照耀你心中荡漾的海洋！

History of STAR OCEAN 星海传说的历史

在SFC、PS、GB上登场的本系列一直受到玩家们的爱戴，下面便回顾一下它的历史吧。

星海传说

●机种：SFC●发售日：1996.7.19●定价：8500日元●共销售25万套

SFC最后的超大作RPG!

系列作品的第一弹出现在当年市场占有率相当高的超级任天堂（SFC）上。当时因为本作导入了“道具创造”和“个人行动”两大新鲜系统而造成玩家间不小的话题。

↓“PA”早在当时就出现了。





↑动作性高的战斗在当时也是特点之一。

星海传说第二故事

●机种：PS●发售日：1998.7.30●定价：6800日元●共销售75万套

故事和系统全部Power up!

系列第二弹则发售在PS（这也是当年市场占有率最高的主机）上，沿用了一代的大部分系统并加以改良的本作为了迎合市场趋势，也正式导入了3DCG和“双主角系统”。



↑CG画面令本作更强力。

↓系统与前作没有大的差异，只不过将之加强了。



星海传说 蓝色星球

●机种：GB●发售日：2001.6.28●定价：5800日元●共销售15万套

2代的伙伴们全部回来了!!

本作是描述“2代”两年后故事，发售在主机普及率当年也是第一名的GB上，在本作中也首次尝试了“道具交换”、“通信对战”等新系统，手掌机的玩家有福了。

↓主人公可自由选择伙伴。





↑令人怀念的1、2代角色们再度齐聚一堂。



随身玩伴

多罗的美丽人生

这只长相有些怪的可爱猫咪真的这么强?

已经2岁多的井上多罗尽管看上去仅是一只不太起眼的猫咪，但它的强力人气不仅在日本风火异常，在中国也不乏其爱用者。不说别的，身边的风林就是位多罗的疯狂追随者，大家在他主持的《闯关族的家》中就可见一斑。下面就让风林为大家献上他的一段心声：

我爱多罗！我爱多罗！其实，与其说自己着迷于这只可爱的小猫，倒不如是被SCE天才的设计与创意所吸引。无论是其简朴的外表设计，还是简单的几笔勾勒出的神态，完全可以与任天堂的招牌皮卡丘一较短长。当然，尽管多罗在日本的人气很高，但个人觉得还不能做为SCE的招牌造型，毕竟在世界上其影响力远不及皮卡丘、索尼克。不过，风林相信这只小猫的身影将会遍及世界的每一个角落。多罗无敌！

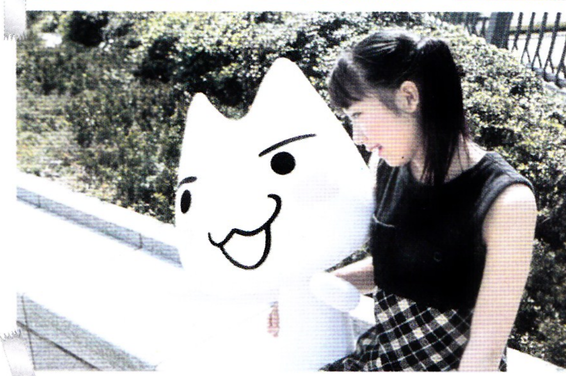


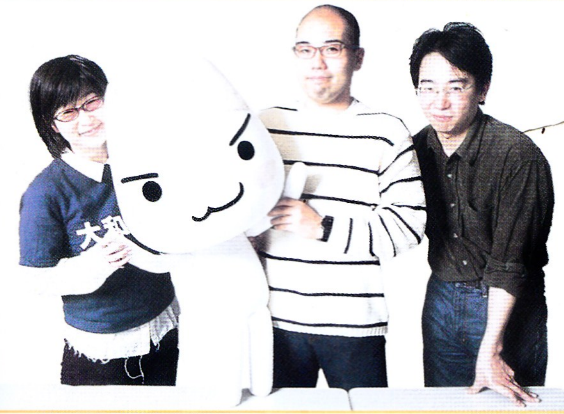












制作手机游戏"i模式中也在一起"的人员(左起)游戏设计师清野博美、游戏工程师南治一德、游戏设计师樱井昌美。

超级宝物鉴定团

这些来自日本本土的人士……可都是著名的杂志"The Playstation 2"的工作人员哦，他们全是多罗的"爪下败将"啊！

自称"宝物杀手"的高桥

对宝物超级喜爱，特别是对多罗绝不放过。

自称"多罗大王"的石川

据说是对于多罗物品最强的鉴定师。

自称"多罗亲戚"的森

拥有许多非卖品的珍贵物品的"多罗家人"。

手机链



★

这样可爱的东东随时可以SHOW出来。

毛皮包



★★★★★

想要，想要，真想要！

小盘子



★★

用这样的猫头装鱼的话会不会突然失踪呢？

软木塞瓶



★

用它装什么呢？风林说他装玻璃珠。

豆沙包包装盒



★

看到这个不觉肚腹中传来一种声音。

PocketStation外盒&纸袋



★★★

在国内购买好像没有这样的包装哦。



THE KING OF FIGHTERS EX NEOBLOOD

格斗之王EX~新血

GBA	厂商：SNK、Marelous娱乐　类型：格斗动作
	媒体：卡带　发售日：2001年冬

“格斗之王”系列自1994年至今一共推出8部了，此次移师掌机，势要将“拳皇”的精神在每个机种上发扬光大！题目定为“EX”，是特别版的意思吗？而且副标题也是“新血”，难道有许多新人登场吗？本作继承自99以来就有的援护系统，令战事更加白热化，援护专用角色有薇普、镇元斋、矢吹真吾、坂崎由利、东丈、全勋。另外新角色叶花萌是由著名声优千叶丽子担当角色配音的。截稿前夕，KOF2000的模拟器也推出了对于许多PC的拳皇爱好者们可真是一个福音，但好像比起KOF以前的系列KOF2000的感觉有些华而不实，象“CVS”的风格，唉SNK的黄金时代已经一去不复返了啊，我们只有回忆这位英雄以往的光辉岁月了……

在掌机上进行不可思议的拳皇之争



← 图象不见得比NEOGEO版本逊色，效果也许会更出色。



霸王翔吼拳!!



各个角色的必杀技发动时都会有其特殊效果出现，看这个翔吼拳就迫力满点啊！



玩掌机出招时要注意周围的情况啊，不要动作过大……

命悬一线的战斗再度“上演”！



NEW CHARACTER

叶花萌

18岁的少女，生长在美国，双亲都是日本人，自幼便将概不外传的古武术传授于她，另外也从祖父那里学习古武术。但究竟她是怎样的一名女孩，又与KOF有什么渊源呢？





SNK FOREVER

下面是SNK官方主页的最后更新上的文字，fighteden站长mobbyca对之进行了翻译如下：

所有亲爱的NEOGEO迷们，我们非常沉痛的宣布，SNK的历史将会在这个秋天落下帷幕。是你们的喜爱与鼓励才使我们有如此大的热情去为SNK迷们制作更加出色的游戏。在此请允许我们利用这个机会，向所有自从1978年7月SNK在日本建立以来为我们提供帮助与支持的朋友，致以谢意。没有你们的支持，SNK不会有走过这23年的历史。再次致以最诚挚的谢意！







ISSN 1006-5032

12>

9 771006 503000

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　定价：8.40元



特别感谢

敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球